任天堂公式ガイドブック マザー2

MOTHER™ 2

ギーグの逆襲

APE inc.

Nintendo®

SUPER FAMICOM®

小学館

任天堂公式ガイドブック マザー2

MOTHER™ 2

ギーグの逆襲

APE inc.

Nintendo®

SUPER Famicom®

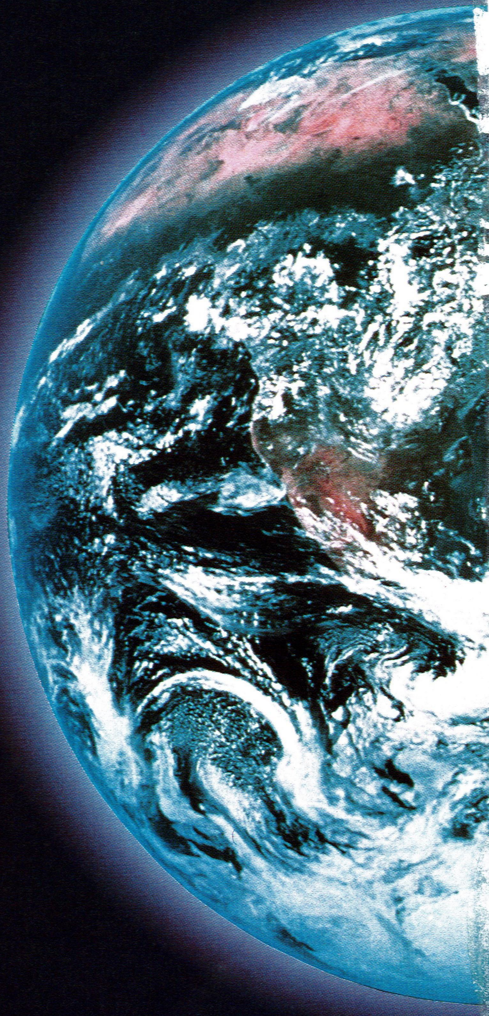
小学館

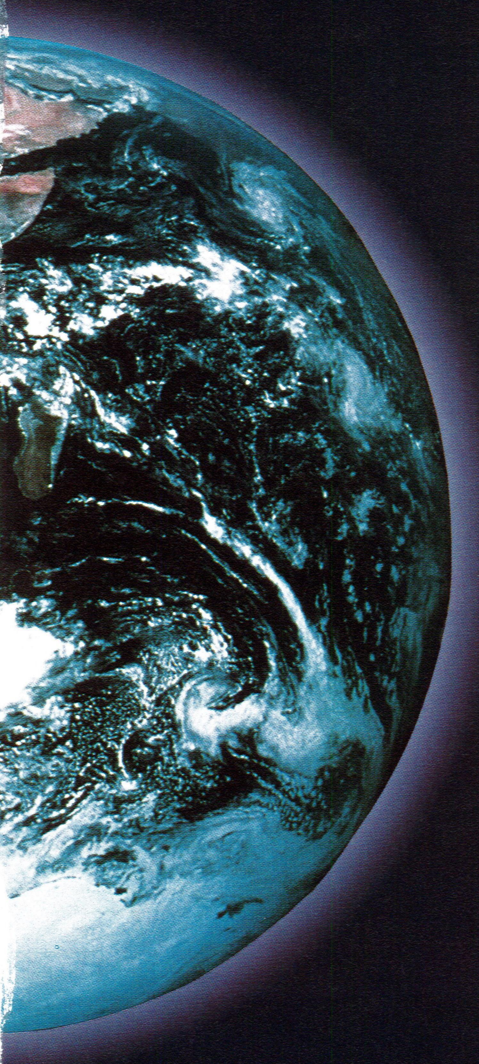
MOTHER 2
ギーグの逆襲

PROLOGUE

時のぬけ穴の彼方に隠れ
悪魔が闇を作っている

少年がそこにたどりつくならば
正しき者は光を見つける
時の流れは悪夢の大岩を砕き
光の道ができる





Q.ヨゲンセヨ

ワガ　ケイカクガ　カンリョウスルノハ　イツカ?

A.ヨゲンデキマセン

シツモンガ　マチガッテイマス

Q.デハ　モウイチド　キク

ギンガケイウチュウヲ　カンゼンニ　シハイスルトイウ

ワタシノケイカクハ　セイコウスルカ?

A.セイコウシマセン

ソノ　ケイカクハ　シッパイ　ニ　オワリマス

Q.バカナ!　ナゼカ?　ナニガ　ミエル?

A.チキュウジン　ノ　コドモデス

オトコ　オンナ　オトコ　オトコノ　4ニンデス

Q.チキュウジン　ノ　コドモ?　ナニヲ　シテイル?

A.アナタト　タタカッテイマス

Q.ドウナル?

A.アナタヲ　ショウメツサセマス

Q.アリエナイ　マチガイナイカ?

A.ヨゲンガ　ハズレルコトハ　アリマセン

Q.カレラガ　ヤッテクルノハ　イツカ?

A.チキュウレキ　199Xネンデス

Q.ジカンヲ　サカノボリ

カレラヲ　ケシタラ　ドウナル?

A.ジカンヲ　ソウサシタ　バアイノ　ケッカハ

ヨゲンデキマセン

Q.コドモタチノ　ナマエガ　ワカルカ?

A.ネス　ポーラ　ジェフ　プー　デス

Q.ドコニ　イルカ　ワカルカ?

A.ネスト　ポーラハ　イーグルランド

ジェフハ　ウインタース

プーハ　ランマニ　イマス

カレラハ　マダ　オタガイノカオモ　シリマセン

——————ギーグの超予言装置

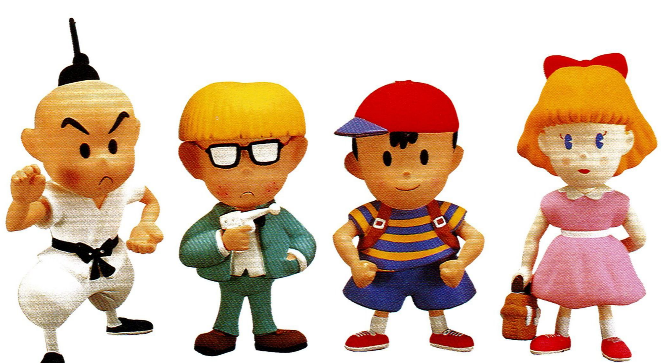
「知恵のリンゴ」の記録より

MAIN THEME

SMILES and TEARS

大人たちの　はんぶんも　生きては　いないけれど
思い出の数ならば　リュックにいっぱいさ
お気に入りのbaseball cap　かかとつぶれたsneaker
ポケットのおくにあるよ　擦りへったguitar pick
　　涙がちぎるれるくらい　悲しいこともあったけど
　　いつでもきみが　ぼくのそばにいてくれた
　　ともだちのままいると　ふたりずっと思ってた
　　気づかないまま　たぶん　きみを愛してた

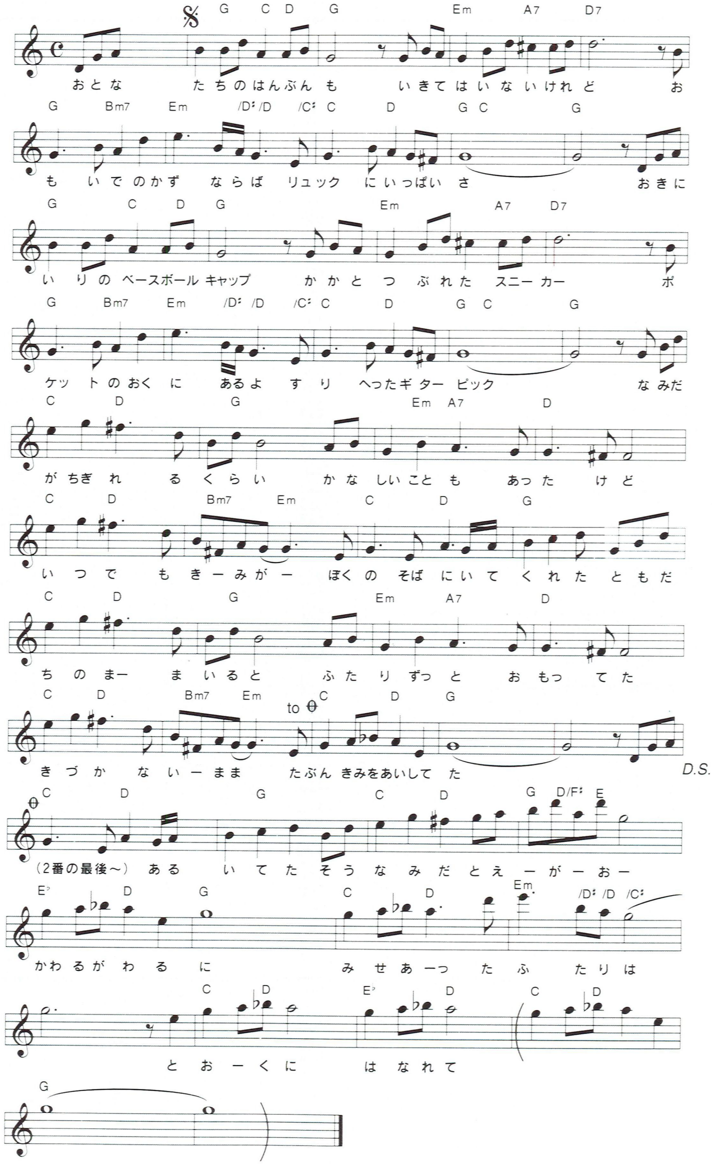
笑いあったり遊んだり　傷つきながら歩く
近道もまわり道も　迷いながらおぼえた
信じられる人だけ　いるわけないとしても
信じるheartだけは　捨てられないと知った
　　ありのままの　きみだけが　ぼくを強くしてくれた
　　いつでもきみが　ぼくを強くしてくれた
　　やさしい風が吹くように　草をなでていくように
　　いつでもきみは　笑顔みせて歩いてた
そう　涙と笑顔　かわるがわるに
　　見せあったふたりは…… (I miss you)
　　　　遠くに離れて……



Poo　プー
Jeff　ジェフ
Nes　ネス
Pola　ポーラ

SMILES and TEARS

作詞　糸井重里
作曲　鈴木慶一・田中宏和



CONTENTS ●もくじ



MAP GUIDE●マップガイド



MONSTERS●モンスター図鑑

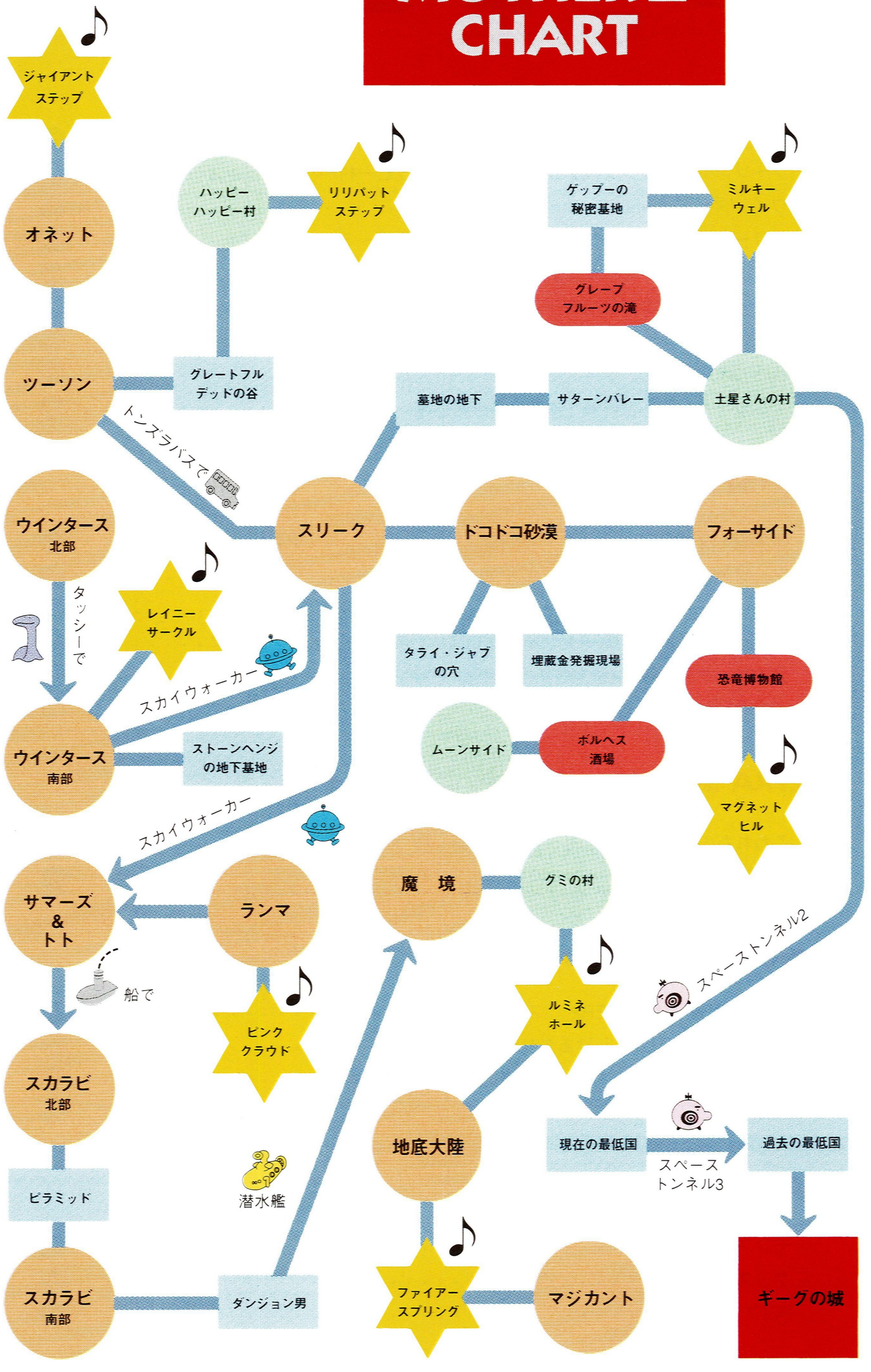
NEWSPAPER●新聞

ULTRA SCIENCE CLUB●ウルトラサイエンスクラブ

ANOTHER SIDE●アナザーサイド

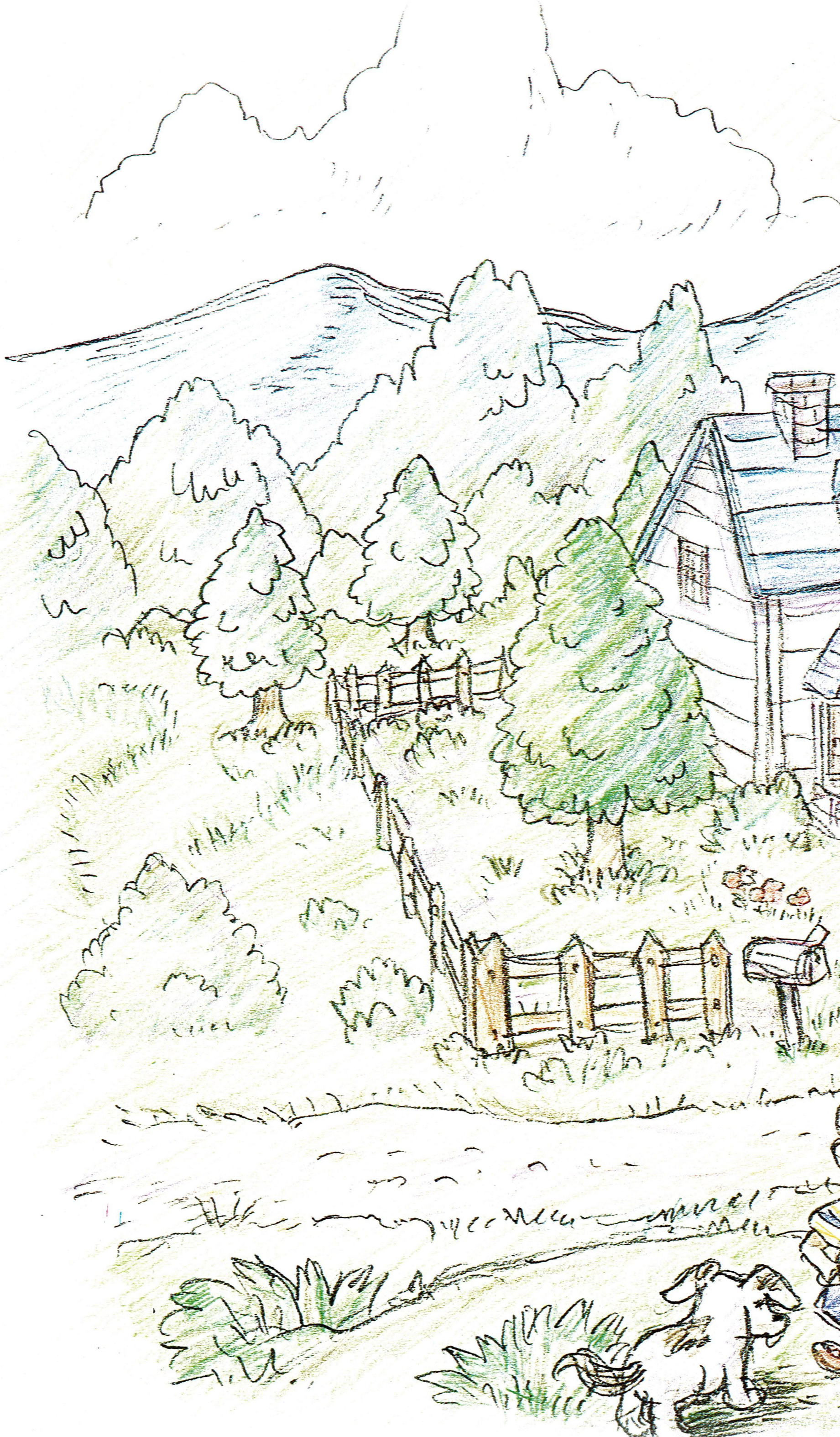
DATA FILE●データファイル

MOTHER 2 CHART



MAP GUIDE

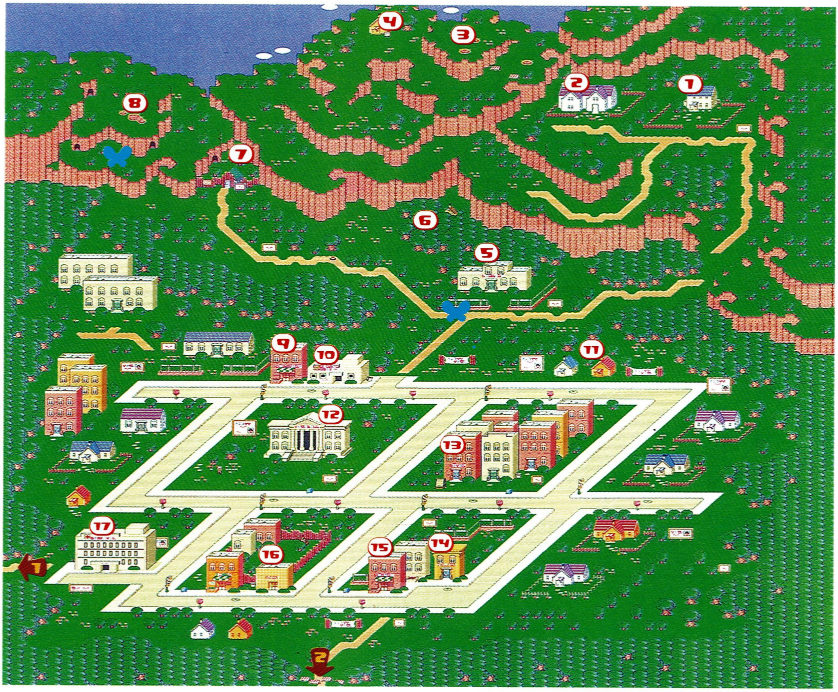
マップガイド





ONETT オネット市街

オネットはイーグルランド北西部に連なる丘陵のふもとの街。くちばし岬のある西側は海に面し、豊かな自然に恵まれている。イーグルランドの中でも小規模な地方都市で、ツーソンなど他の都市への交通機関は発達していないが、人々が生活するのに必要な施設は一通りそろっている。なにかといえば道路封鎖をするオネット警察は街の名物。市民の悩みの種は、シャーク団という不良グループがハバをきかせていること。そして近年最大の話題は、なんといっても北の丘に落ちた謎の隕石のことである。



1. マイホーム
2. ミンチ家
3. 隕石落下跡
4. ホーランドの家
5. 市立図書館
6. 隠れ家
7. 旅芸人の小屋
8. ジャイアントステップ
9. ドラッグストア
10. ハンバーガーショップ
11. ヒント屋
12. オネット市役所
13. ホテルオネット
14. オネット警察署
15. ベーカリー
16. ゲームセンター
17. ブッシュホスピタル

マジックバタフライ

1 くちばし岬へ
2 ツーソンへ

ACCESS オネットへのアクセス

ネスの家から市街地への道は、警察によって封鎖されている。ポーキーとチビを連れて、いなくなったピッキーを探しに隕石落下跡へ。隕石をチェックして、未来からの使者ブンブーンのメッセージを聞いたら、ミンチ兄弟を家へ送り届けよう。これで町のメインストリートへ続く道が開ける。先は長い。まずは睡眠を充分にとって、夜明けとともに冒険の旅へ出発しよう。

■マジックバタフライ

触れた者のＰＰを回復させる不思議な力を持ったチョウ。めったに人前へ現われないが、同じ場所で発見されやすいことがわかっている。ダンジョン内などでこのチョウを見かけたときは、再度そこを訪れたときに備えて、出現場所を覚えておくことが冒険者の心得とされている。

GET AROUND オネットのポイント

マイホーム ★★★

ネスの家。１Ｆは家族だんらんの場であるリビングダイニング、２Ｆには子供たちの自立性を尊重して、兄妹それぞれに子供部屋が与えられている。家族構成は、仕事で家を留守にしているパパと、持ち前の明るさでパパのいない不安を吹きとばしてくれるママ、そして整理整頓が得意で運送会社でアルバイトをしている妹のトレーシー。犬にしては少々哲学的なペットのチビも、大事な家族の一員だ。暖かい家族のきずなはネスの心の支え。ママはいつでも大好物を作って、ネスの帰りを待っていてくれる。出発のときには、妹の部屋にある「ボロのバット」を忘れずに。



Chibi
チビ

Nes
ネス

Mama
ママ

Tracy
トレーシー

隕石落下跡 ★★★

平和な地方都市に波紋を投げかけた隕石。巧妙にカモフラージュされてはいるが、この物体、実はタイムマシンなのだ。乗っているのはブンブーンという未来の戦士。ああ見えてもなかなか強い。ネスたちは将来、時空を越える必要が出てくるが、タイムマシン完成のヒントはこの隕石跡に隠されていると見ていいだろう。

■ママへの電話

パパに電話すれば冒険の記録をつけてもらえることは知ってると思うけど、ママにもたまには電話をしよう。トレーシーがアルバイトを始めたことも、ママに電話して初めてわかるし、冒険の途中でホームシックにかかった時も、元気なママの声を聞けばいっぺんに治ってしまう。あっ、それから、ママってやけに勘が鋭いんだ。ガールフレンドができたりすると、すぐにバレちゃうぞ。ママも超能力の才能アリ？

ホーランドの家 ★★

隕石落下跡へ行く途中の小屋には、一攫千金を夢見るちょっとニンニク臭い男が住んでいる。本業はデザイナーらしく、表の看板は彼の自信作。一応見てあげよう。小屋の床をぶち抜いて掘られた洞窟の奥では、黄金色に輝く像が発掘された。最初は異常なほど大事にしていた像を大金を積まれてアッサリ手放すあたりが彼の性格を物語る。同じトレジャーハンターとしてショージ・モッチーなる人物をライバル視しているらしい。



Lier Holand
ライヤー・ホーランド

ミンチ家 ★★★

ネスの家のとなりに住む一家。放任主義のネスの両親とは対照的に、体罰をもって子供をしつける厳しい家庭だ。家主のアンブラミ・ミンチ氏はネスのパパに多額のお金を貸しているというが、その真偽は謎。泉ピンコ的迫力が魅力のラードナー夫人は、三段論法でいえばスターマンの息子より強いことになる。のちにわかることだが、彼女はカラーマン(色男？)という人物とちょっと怪しい関係らしい。子供はポーキー&ピッキーのふたり兄弟。とくにポーキーは常にネスの行く手に現われる影の主役。得意技は、相手の心が張り裂けそうなことをいうこと。困ったもんだ。



Porky Minch
ポーキー



Picky Minch
ピッキー



Anbrami Minch
アンブラミ・ミンチ

オネット市立図書館　★★★

この平和な町から出る機会の少ないオネット市民にとって、図書館は外の世界の情報が手に入る重要な施設だ。好奇心いっぱいの子供たちがたまっているから、彼らの話しを聞くだけでもなにかと勉強になる。蔵書はそれほど多くないので、冒険の最初の頃は「町の地図」しか借してもらえない。実はツーソンの若き発明家、アップルキッドもここの利用者。彼が借りているのは「無口を直す本」。1F奥にいる無口な少年と何か関係があるんだろうか。ちなみに受付けのお姉さんは、機嫌がいいとキス魔になることで有名。本を借りたらキチンと返す、そんな少年っていい印象を与えるだろうな……。

隠れ家　★★

冒険好きの子供たちがかならず作る秘密の基地。図書館の北の森の中にある。入口にはその日の見張り役(メンバーとしてはまだ半人前)の子供が立っているので、すぐにわかるはずだ。仲間の中には、冒険に旅立つネスにうれしいプレゼントをくれるヤツもいる。全員に話しかけてみよう。ネスが入院中に、ポーラやジェフがここを訪ねてきても、友だちの友だちはまた友だち(古い)。温かく迎えてくれる気のいいヤツラだ。

旅芸人の小屋　★★★

各地をまわって人々を楽しませている旅芸人たちが、昔から定宿として利用している小屋。しかし現在は、市役所がトビラにカギをかけてしまっている。フランクを頭とするシャーク団が、ジャイアントステップをうろついているからだ。ここは山間部へ向かう入口のひとつでもある。カギを入手してトビラを開けてあげれば、芸人のみなさんだっておれ礼のひとつもいいたくなるはず。貴重なグッズをくれる太っ腹なおじさんだって、いるかもよ。

■イーグルランドヒント組合

競馬の予想屋はあんまり信用できないが、ヒント組合が提供しているヒント屋の情報の信頼性には定評がある。しかしヒント屋に頼ってばかりいては、競馬と同じで、冒険の醍醐味も薄れてしまうのではないだろうか。看板に書いてある$5より高い料金をふっかけられるのも、足下を見られてるってことかもしれないね。キャッチフレーズは「ヒンとなくのは馬だけど、ヒントを出すのはヒント屋だ」。



■そよかぜ運動の会

続々と非行化していくオネットの少年たちを見るにみかねて、町のＰＴＡ層が結成した市民団体。おもな活動は、町の浄化を呼びかける看板の設置と、市役所などへの抗議運動。最近は、図書館の北の森にたむろしている少年たちを不良の予備軍として取り締まろうとやっきになっている。

オネット市役所　★★★

名前の通り頭がハゲあがったゲーハー・ピカール市長は、権力欲の強い油断のならない人物。選挙権を持つ市民の顔色には敏感で、シャーク団が付近をうろついているという苦情を受けて、旅芸人の小屋のトビラにカギをかけてしまった。ネスがシャーク団を倒すと、その手柄を自分のものとして、まんまと選挙で再選を果たしてしまう。まあ、そんな人物が連続当選しても問題がないくらい、オネットが平和ということか。



Geher Picarl
ゲーハー・ピカール市長



Frank
フランクさま

ゲームセンター　★★★

アップライト式のゲーム機がずらりと並んだアメリカンな雰囲気のゲーセンで、かつては若者の憩いの場であったが、いつのまにかシャーク団と呼ばれる不良グループのアジトになってしまった。シャーク団のボスであるフランクは、ナイフ使いの名人。そして手下の言葉を借りれば、「愛と平和についていつも考えているおひと」なのだそうだ。彼の自慢はゲーセンの裏庭に置かれているフランキースタイン２号という戦車型ロボット。尊敬する人物は「ＲＩＮＧＳのマエダ・アキラ」。力を崇拝しているので、自分を負かした相手には一目置くというまっすぐな性格。だから一度彼を敗ってしまえば、ゲーセンもマイホーム同様、休息の場となるだろう。

オネット警察署　★★★

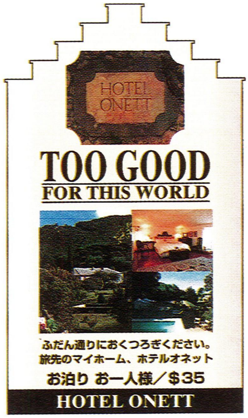
なにかあるとすぐに道路を封鎖することで有名な警察署。封鎖の理由は封鎖の回数でギネスブックに載るため、などというふざけた噂も耳にする。署長のストロング氏は、スーパーウルトラサンボ……なんとかという格闘技の達人で、署のいちばん奥にある道場に部下を集めては、鍛練に余念がない。ツーソンへ向かう道路の封鎖を解いてもらうためには、力ずくの説得が必要になるかも。



Strong
ストロング署長

ホテルオネット ［宿泊費　ひとり$35］ ★★

ハイセンスなBGMが流れ、高級感あふれるホテル。料金は少々高めだが、従業員にいわせれば「シーツの洗濯やら、最近めっきり増えたモンスターからの安全の確保などを考えると妥当」とのこと。サービスのひとつとして、宿泊した翌朝、部屋の入口まで新聞を届けてくれる(ちなみにここの新聞は『オネットタイムス』)。他の都市のホテルも同様のサービスを行なっており、冒険の進展とともに変わる紙面を読みたいがために、わざわざホテルを利用するファンも多い。フロントの黒電話がタダで使えるのもうれしい。



ブッシュホスピタル
［診察費　ひとり$30、入院費　ひとり$120］ ★★

体力を回復するのがホテルなら、カゼや日射病、ヘビにかまれて毒が回った時などに、体の異常を治してくれるのが病院。致命傷を負って気絶した仲間も、ここに入院しているぞ。だいたいどの都市の病院でも、入院費は治療費の2.5〜3倍というのが相場。医者が手に負えない症状なら、ロビーにいる頭の中央がハゲ上がった人物、通称“ヒーラー”に頼んでみよう。とりつきオバケのお払い料から$10増しで体のしびれを解消、さらに$10増しでダイヤモンド状態から回復させてくれる。

■わが秘密の生涯

古い家などには、前人の忘れていったモノがひとつやふたつはあるものだ。ましてタンスなどの家具つきで売りに出された別荘などでは、その確率も高くなってくる。古雑誌に載っているこのエッセイは、どうやら連載モノで……オチがちょっと難しい。

くちばし岬 ★★

オネットの西側に張り出した岬。ここからの眺めはもう最高で、トランペットの練習なんかにはもってこいの場所。こんなところで思いっきりフラれてみたい、なんて人もいる。当然のごとく別荘なども売り出されているが、販売価格はなんと$7500。中古にしてはちょっと高いような気もするけど、不動産屋の宣伝文句に偽りはない……たしかにね。

■エスカルゴ運送

マッハピザ同様、全世界的に展開している配送会社。あっという間(約10秒)にかけつけ、テキパキと仕事をこなしてくれるので、冒険者のあいだで人気が高い。料金はお預けもお届けも$18と良心的。ただし危険がともなうダンジョン内の配送は、引き受けてもらえない場合もある。ネスの妹、トレーシーはこの会社でバイトをしている。



穴抜けネズミの家　★★

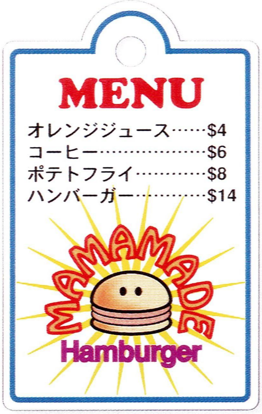
オネットからツーソンへ向かう道の途中に、特殊な能力を持ったネズミたちの住む家がある。ダンジョンの中へ連れて行けば、モンスターに遭遇することもなく、一瞬にして出口まで案内してくれるのだ。とても丈夫なので、他のグッズと一緒に背中のリュックの中に入れておけばいい。ただし、連れて行けるのは１匹だけ。すでにエスカルゴ運送に預けてある場合も、それ以上は連れて行けない。

■ラッキーサンド

食べるとＨＰかＰＰがランダムで回復する。どちらがどのくらい回復するかは時の運。いちばんラッキーなのは、ＨＰ＆ＰＰ全回復のパターン。反対にＨＰのみ60ポイント回復なんてのあって、ギャンブル性の高いグッズだ。もちろん、味つけ小物とあわせて使えば効果も倍増。一般にサンドイッチ系にはチョコチップが合う。

SHOPPING オネットでの買い物

ドラッグストア、ハンバーガーショップ、そしてベーカリーと、最初からショッピングポイントはけっこう多い。だけどオネットでは、店頭に並んでいるものより、もらいものの方がお値打ち品。トレーシーの部屋にある「ボロのバット」、隠れ家の友だちがくれる「ミスターの帽子」、旅芸人がお礼のしるしにくれる「旅のお守り」など、もらさず入手しよう。体力回復グッズとしては、値段は張っても「ハンバーガー」がいちばんおトク。

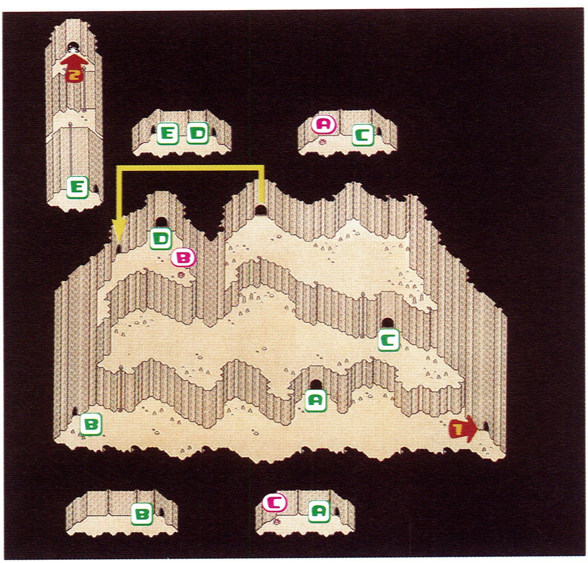






GIANT STEP
ジャイアントステップ

オネット北部の丘陵地帯の一郭。旅芸人の小屋の裏手にある洞窟を抜ければ、その名の由来でもある巨大な足跡がある場所へたどり着けるといわれているが、それを確かめた者はまだいない。シャーク団のボス、フランクの話では、そこは特別な人間だけに作用するある種のパワースポットらしい。しかし洞窟の内部は入り組んでいて、凶悪なネズミや怪しいアリたちがうごめいているという噂だ。街の住民の中には、この洞窟の奥で巨大なアリを見た者もあるという。



1 旅芸人の小屋へ
2 ジャイアントステップへ

PRESENT BOX

- A かぜ薬
- B ハンバーガー
- C スキップサンド

ACCESS ジャイアントステップへのアクセス

ゲームセンターでフランク＆フランキースタイン２号を倒したら、市役所へ行ってピカール市長から「小屋のカギ」を入手しよう。旅芸人の小屋の裏は、ジャイアントステップへ通じる洞窟の入り口だ。洞窟の最深部にいる巨大アリを倒せば、８つのメロディの最初のひとつを手に入れることができる。ジャイアントステップをその目で見たら、オネット警察署へ。ツーソンへ通じる道の封鎖を解いてもらうのだ。

MONSTERS
モンスター

① オネット/ジャイアントステップ

だれもが心の奥に抱えている、ほんのわずかな邪悪な精神。本人の自覚の無いまま、これを巧妙に増幅させてしまうのがギーグという存在だ。ヤツが復活したいま、世界中の生物という生物が狂暴化している。中でもパワースポットに生息する生物は、その地に充満する謎のパワーを吸収して、とくに強大な力を手に入れている。





にくいカラス
〈動物系〉
人間の食べ物を盗み食いするのが癖になり、市街地に住みついてしまった。なぜか$300以上の食べ物には手を出さないという習性がある。
24



巻きへび
〈動物系〉
巨体をクネらせてネスたちの体に巻きついてくる。巻きつかれると動けなくなるが、あまり群れでは行動しないので、落ち着いて対処すべし。
18



恩知らずなイヌ
〈動物系〉
以前は人に飼われていた犬が野性化したもの。うなってこちらを威嚇しながら、かみついてくる。ただしその牙にやられても、狂犬病の危険はない。
21

スターマンの息子
〈宇宙人系〉
ブンブーンを追って未来からやってきたギーグの手下。ファイアーやフリーズなどのPSIを駆使する宇宙の殺し屋だ。ブンブーンのサイコシールドがあれば、なんとか対抗できるだろう。
20



はねっかえりキッド
〈人間系〉
シャーク団の構成員。ホッピングを使った体当たり攻撃は、勢いあまって転ぶことも多いが、決まるとかなりのダメージ。
35





お調子者キッド
〈人間系〉
フラフープを使った攻撃が脅威。戦闘中にいきなり笑い出すなど、かなりふざけた性格をしている。コイツもシャーク団の構成員。
31

フランクさま
〈人間系〉
まずは汚い言葉による挑発、そして得意のナイフ攻撃……戦いぶりを見ると、実にケンカのやり方を知っている人物。長期戦になるので、体力を回復させながらタフに戦い抜こう。
63



なまいきボーダー
〈人間系〉
いきがっていても、すぐに仲間を呼びたがる弱気な面が目立つ。シャーク団の構成員の中でも、格下の部類といっていいだろう。
33



フランキースタイン２号

〈メカ系〉

蒸気機関をフル稼働させて突進してくると、受けるダメージは通常の1.5倍。いきなりこの攻撃に出られたら致命的だ。守備力、機動力にも優れている。体力を満タンにして挑みたい。

91



ポリスマン

〈人間系〉

オネット警察が推奨している護身術は、東洋の代表的な格闘技のひとつであるカラテ。必殺のチョップは、通常の1.5倍の威力を持っている。

75

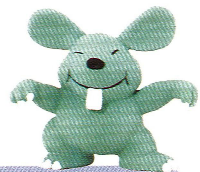


ストロング署長

〈人間系〉

部下たちとはうって変わって、逆関節をきめるサブミッションを得意としている。みずから気合を入れたあとの技の切れ味は、受けた相手にかならずといっていいほど致命傷を与える。

140

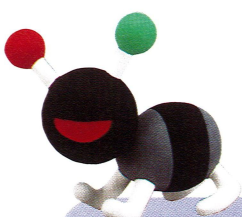


ぐれたネズミ

〈動物系〉

スマッシュヒットが多いのは、ネズミならではの敏捷性の高さが関係していると思われる。思わぬ痛手を受けないために、体力に注意。

36



アリアリブラック

〈昆虫系〉

つねに集団で行動していて、襲われるとすぐに仲間を呼ぶ習性がある。ライフアップαを使う精神力も備えているので、意外と手こずるかも。

34



むこうみずなナメクジ

〈昆虫系〉

いつも４～５匹前後で行動している。見る者を眠りに誘う能力を持っているが、集中力がないのか、被害にあったという報告はあまり聞かない。

30



巨大アリ

〈昆虫系〉

守備力ダウン、ＰＰ吸収など、多彩な超能力を身につけている巨大昆虫。もちろん攻撃力も、この周辺にいる生物の中ではトップクラス。体力回復をする子分のアリアリブラックを先に倒しておくこと。

235

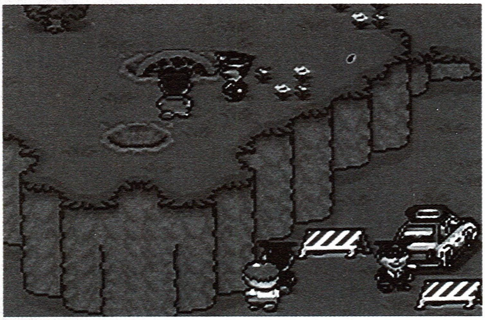
★各モンスターについている数字は、最大HPを表しています。

ONETT TIMES

EDITED AND PUBLISHED BY ONETT TIMES LTD.148-12TH STREET ONETTRE 98052 EAGLELAND TEL:012-34-88XX

No.5294 WEEKLY NEWS PAPER OF ONETT AUGUST 27,199X PP(S)1/1/94 ESTABLISHED 1887

Mysterious Meteorite in North Onett Still Burns



オネット北部に落ちた謎の隕石は、今もなお赤々と燃え続けている。

そのすさまじい轟音と閃光でオネット全市民の安眠を妨げた謎の隕石の調査が、墜落から65時間たった昨日午後2時から再開された。隕石表面の温度は、現在も摂氏1200度に達し、いっこうに下がる気配を見せていない。また隕石の落下後、付近の動物たちが狂暴化しているが、これについても明確な原因がつかめておらず、市民の間に大きな不安が広がっている。

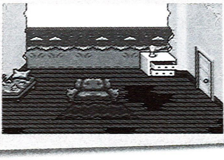
◆スティーブ・ゾーキング氏(イーグルランド国立宇宙科学研究所)の談話

「X線放射で内部をスキャンした結果、隕石というよりは人工物である可能性が強い。さらに内部構造から判断すれば、なにか乗り物のような印象を受ける。しかし、物質内部にはほとんど空間というものがなく、なにを運んできたのかはまったくわからない。構成物質には、現在の地球の技術では精製不可能とされる金属も含まれており、物質本体の熱放射がおさまるのを待って、その金属の採取へと乗り出す予定だ。」

Flood of Fraud Victim by Inchicky Real Estate!!

インチッキー不動産によるサギの被害続出！

かねてからのセカンドハウスブームに便乗し、建築法違反に該当する欠陥家屋を法外な価格で販売していたとして、オネット市民を中心とする被害者団体が不動産会社社長S.インチッキー氏を正式に起訴することを決定した。今後、この争いは法廷へと持ち越されることになるが、当のインチッキー氏は「私はなにもウソをいっていない。男の城は必要なのです」と、あくまで強気の姿勢を崩していない。



WORLD NEWS

Prince Poo of Ramma Visits Onett in Secret?

ランマのプー王子、お忍びでオネットへ？

東洋の神秘とうたわれ、各地で熱烈な歓迎を受けているチョンモ国のプー王子が、オネットにもお忍びで数日間滞在されていたことが判明した。王子はまず図書館を訪ねて『無口を治す本』を借り、ハンバーガーショップ、ゲームセンターにも立ち寄られた模様。修行中の王子は、イーグルランド自慢のハンバーガーには関心を示されなかったものの、生まれて初めてプレーするTVゲームにはことのほか興味をもたれたご様子だ。

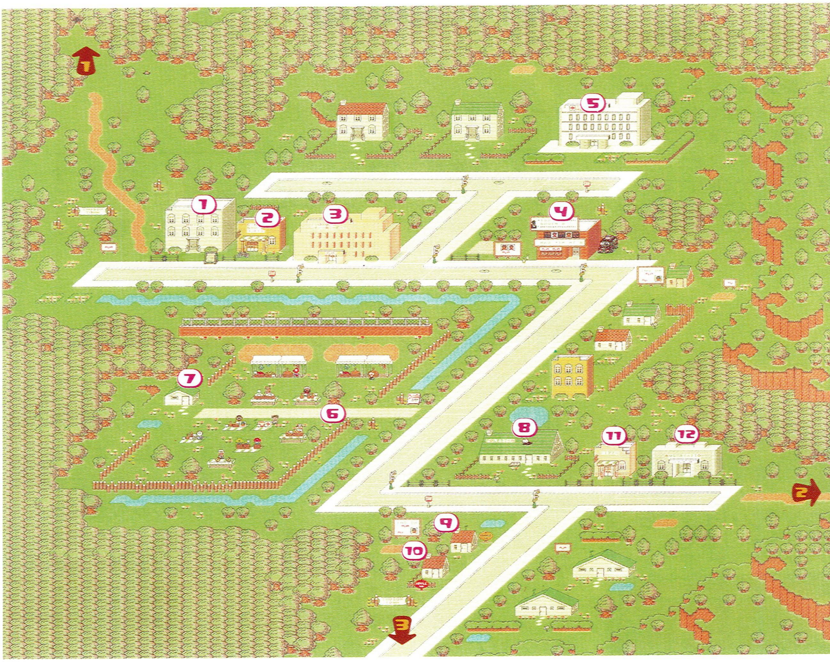
Who Open Scarabi Pylamid?

スカラビのピラミッド何者かに荒される

現地時間昨夜未明(イーグルランド西部時間午前九時前後)、スカラビのピラミッドに何者かが侵入した形跡を警備団のひとりが発見した。幸い秘宝の「タカの目」は無事だったが、内部はかなり荒されている模様。古代文明発祥の謎を解くカギとして、可能なかぎり現況を保ちつつ調査が続けられてきただけに、現地入りした調査団の表情に落胆の色は隠せない。事態を重く見たサマーズのスカラビ文化博物館は、ピラミッド付近から出土されたヒエログリフの一般公開延期を発表した。

TWOSON ツーソン市街

グレイハンドバスのバスステーションから発展した街というだけあって、イーグルランド西部随一の商業都市。メインストリートにはツーソンデパートがあり、ヌスット広場と呼ばれる南の公園ではマーケットが開かれていて、隣町のオネットやスリークからも、たくさんの買い物客がやってくる。街の東部には豊かな自然を残すグレートフルデッドの谷があり、ここはキノコ狩りでも有名。ツーソン観光の目玉のひとつになっている。



1. ツーソンホテル
2. サイクルショップ「パンク」
3. ツーソンデパート
4. カオスシアター
5. ツーソンホスピタル
6. ヌスット広場
7. トンチキの家
8. ポーラスター幼稚園
9. オレンジキッドの家
10. アップルキッドの家
11. マッハピザ
12. バスステーション

➊ オネットへ
➋ グレートフルデッドの谷へ
➌ スリークへ

ACCESS ツーソンへのアクセス

オネット警察で警官５人抜きに成功すると、閉鎖されていたツーソンへの道が開ける。オネットを南へ下り、そのまま森を抜ければツーソンの北西部へ出る。初めてここを訪れる場合は、付近を歩いているお姉さんに声をかけて、町の簡単な説明を求めるといい。現在、ツーソン～スリーク間のバス路線は不通となっている。

GET AROUND ツーソンのポイント

ツーソンホテル［宿泊費　ひとり$40］　★

さすがに商業都市のホテルとあって、ツーソンデパートへも、ヌスット広場へもほど近い、絶好のロケーションにある。クラスもホテルオネットに比べると、若干上のようだ。扱っている新聞は『ツーソントゥデイ』。

サイクルショップ「パンク」　★★

自転車を愛し、自転車を売ることを愛し、パンクロックを愛してやまないチャーリー氏が経営するお店。本来は販売＆レンタルの両方を取り扱っているが、最近の自転車人気で在庫がなくなり、いまはレンタルのみの受け付けとなっている。気に入った客には無料で貸してくれるので、ぜひ訪ねてみよう。ただし、あくまでも借りものだということは忘れずに。いつかかならず返しにくること。乗っているときにＲボタンを押すと、軽快なベルが鳴りひびく。ちょっと信じがたい話だが、チャーリー自身はどうも自転車に乗れないらしい。

カオスシアター　★★★

ツーソンを訪れた人々のアフターショッピングを盛り上げてくれるのが、メインストリートにあるこのライブハウス。以前は女性の踊り子たちのショーが売り物だったが、支配人のドッグフード氏の強引な経営方針が原因で、現在所属しているバンドはわずか一組。そのトンズラブラザーズは、メインボーカルのラッキー＆ナイスに、リズム隊のゴージャス、オーケー、グルービーの3人を加

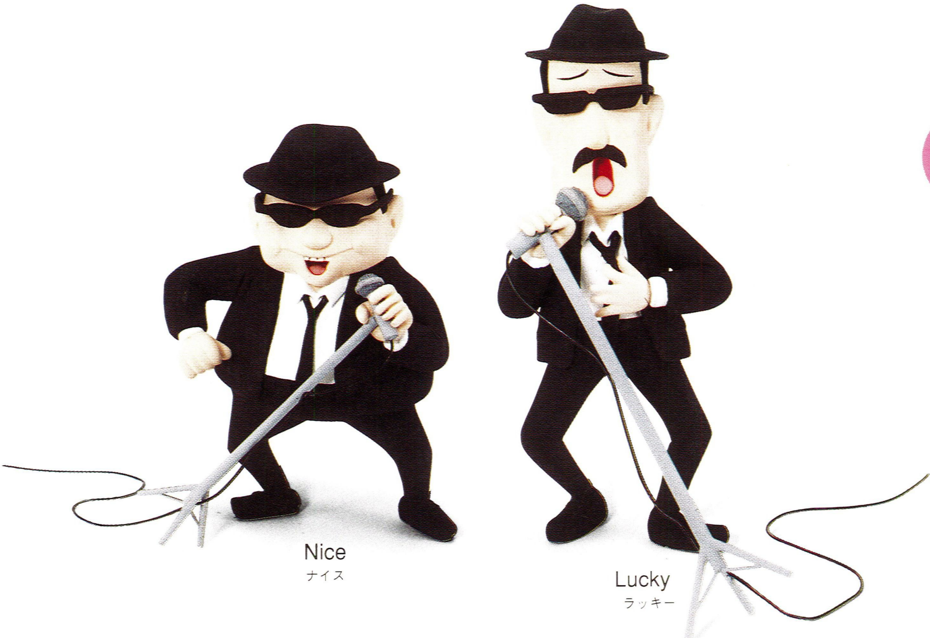
■イーグルランドの交通事情

自動車は右側通行が原則。自転車に乗ってうっかり道路の左側を走って、クルマと正面衝突しそうになった人も多いはずだが、注意してほしい。交通安全に関する規則は厳しく、自転車のふたり乗りは国内全土で禁止。ぬいぐるみのような大きなグッズを持って乗るのも、大変危険なので禁止されている。

■たいしたことないもの

病院に行く機会があったら、２Fの病室にいる患者さんと話してみよう。スリークの情報が入手できる。スリークの病院に忘れた物をしてきたというこの患者さん。忘れずに探して届けてあげたら、きっとよろこんでくれるだろう。小さな親切って、いいもんだよな。





Nice
ナイス

Lucky
ラッキー





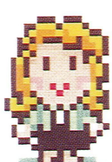
たファンキーな５人組。若者を中心になかなかの人気があり、チケットの入手は至難の技だ。この町の話題の少女、ポーラを連れて会いにいけば、バックステージパスをくれるかも。さて、そんな売れっ子の彼らにも、頭が痛い悩みがある。支配人に多額の借金があるのだ。１万ドルの札束なんかを、彼らの目の前でチラつかせようものなら、５人全員がタメ息をもらすに違いない。大人の世界も大変なんだ。

ポーラスター幼稚園　★★★

オネットにもその噂が及んでいた超能力少女、ポーラの家がここ。連日テレビ局などが取材に押しかけるため、幼稚園の経営者であり、彼女の父親でもあるポール・ジョーンズ氏は頭を悩ませている。しかしそんな父親を尻目に、母親の方はいたって楽観的。ネスのママとさぞかし気が合いそうだが、もちろんわが子のことが心配でないはずはない。ポーラ誘拐事件を解決したら、娘の無事を報告してあげよう。シャレた回復グッズをくれる。料理の腕はネスママの方が上。



Pola's Papa
ポーラのパパ



Pola's Mama
ポーラのママ

トンチキの家　★★★

ヌスット広場のフリーマーケットは町の名物。ここをしきっているのが、広場の奥にある家に住んでいるトンチキという人物だ。サングラスに口髭､長髪でアロハシャツといういでたちは、どう見てもカタギじゃあない。し



Tonchiki
トンチキ

かし、海千山千の油断ならない商売人たちを、じょうずに仕切っている実力者でもある。本業はドロボウで、相当の金を貯め込んでいるという噂もある。情にもろいトンチキさんのことだから、彼にかかった濡れ衣をはらしてあげることができれば、あっと驚く見返りが期待できそう。彼の次なる狙いは、トレジャーハンターのライヤー・ホーランドが掘り出したマニマニの像……あっ、やっぱりドロボウ？

ビーナスの実家 ★

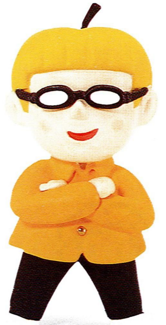
カオスシアターの支配人、ドッグフードの性格に問題がなければ、この町からもうひとりのスーパースターが誕生するはずだった。彼女は“ビーナス”という芸名で、東部の大都会フォーサイドでシンガーとして大活躍している。夢をかなえるために、家出までして親を心配させたが、その夢をみごとに実現した彼女は、母親へ手紙を出して近況を伝えている。その内容を知りたければ、フォーサイドで彼女に会ったあとに、ツーソンの南東にある彼女の実家へ、お母さんを訪ねてみよう。

■受信専用電話

アップルキッドが発明した携帯用電話機。図書館で「無口を直す本」を借りるほど話し下手な彼だから、作った電話も受信専用。こちらからかけることはできない。ちょっと不便なようだが、アップルキッドからの大切な連絡がいつ入るかもしれないので、常に持ち歩くようにしよう。オレンジキッド(資金援助をした場合)や、パパからの連絡(2時間プレーごと)も入るしね。

オレンジキッドの家 ★

デパートで買物をしているおばあさんに話しかけると、孫の自慢話を聞かされる。その発明家の孫というのがオレンジキッド。メガネをかけててかしこそうだし、態度も自信にあふれているし、と安心して$200の資金援助をすると……彼を讃える歌が勝手に流れて、自然消滅する謎のマシンを作ってくれる。このマシンにどんな価値を見いだすか、それは依頼者しだい。



Orange Kid
オレンジキッド



Apple Kid
アップルキッド

アップルキッドの家 ★★★

オレンジキッドのとなりに住んでいるアップルキッドもやっぱり発明家。こちらは評判もよくないし、ルックスだってあんまりサエない。部屋はちらかり放題、すぐに食べ物(なんでもいいらしい)をねだるあたりは、なんとなくナード(おたく)系の雰囲気。実はこんな彼の頭脳にこそ、底知れぬ可能性が潜んでいるのだ。いちど資金援助をすれば、数々の発明品を提供してくれる。同居しているしっかり者のネズミの名前は“マウス”。

マッハピザ　★★



デリバリー専門のピザショップ。イーグルランドのみならず、全世界にチェーン展開をしている。うたい文句は“3分以内にお届けします！”。ウソだと疑っている人は、ストップウォッチで計ってみるといい。店のトレードマークにもなっている配達人のゴンザレス氏が、いかに時間に几帳面な人かがわかるはず。

電話をかけた場所ではなく、3分後に依頼者がいるところまで届けてくれるので、手ごわそうなダンジョンの前にはマッハピザに電話、というのが冒険者の常識。

マッハピザはタバスコを使ってないので、あっさり味。そんなのピザじゃないやい、という人は、ヌスット広場などで各自タバスコを仕入れておこう。うまみが倍以上にひきたつはず。



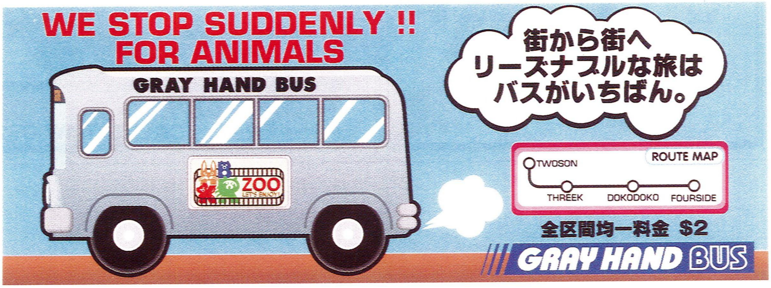
Gonzares
ゴンザレス

バスステーション［運賃　ひとり＄2］　★

イーグルランドでは、長距離の交通機関としては、おもに“グレイハンド”と呼ばれるバス路線が利用されている。運行ルートは、最西端のツーソンからスリーク、ドコドコ砂漠を経由して、最東端のフォーサイドまで。運賃はどこからどこまで乗っても一律、と真心経営を打ち出しているが、それはさまざまなトラブルでしばしば運行中止となることへのフォローだという声もあがっている。フォーサイドへ向かう上り路線の運転手の口の悪さは、けっこう有名だ。

■キノコ狩り

普通のキノコ狩りじゃあものたりない、そんなアナタはツーソンの東、グレートフルデッドの谷へ。ここに大量発生している“歩くキノコ”の胞子を浴びると、頭に小さなキノコがはえてくる。こうなると前後左右のバランス感覚がマヒして、ちょうど酒に酔ったような気持ちのよいフラフラ状態が味わえる。酒を飲めない未成年者のあいだでこの遊びが流行ってしまうのも、ちょっと納得。フラフラを満喫したあとは、病院のヒーラーか谷の入口にいる少女に$50で売却。お金にもなる禁断の遊びというわけだ。



■ぬいぐるみ

正確には敵の攻撃を防御してくれるわけではなく、パーティーの人数が増えた設定になる。つまり攻撃を受ける確率が減るわけだ。でも、HP100分のダメージを受けると「ぬいぐるみ」はボロボロになってしまう。ＦＣ版のMOTHERをプレーしたことがある人なら、あるキャラを思い出すはず。そう、フライングマンだ。あのときほどの罪悪感はないものの、やっぱりあと味の悪さが残る。ワンランク上の「強いぬいぐるみ」はHP400分のダメージを吸収してくれる。

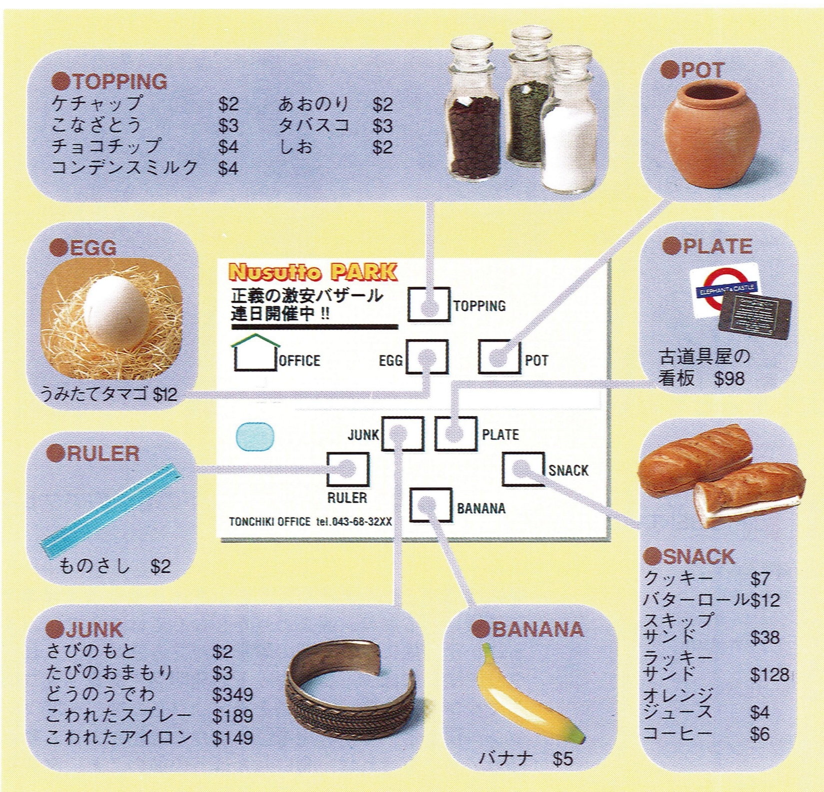
ツーソンデパートには、ハンバーガーショップ、ベーカリー、ドラッグストアが入っている。買い物はこのデパートか、町の南西のヌスット広場で。お金を惜しまずに買いたいのは、武器・防具関係だ。まずはデパートで必要な買物をすませ、掘り出し物を探しに広場へ、というのがオススメ。デパートの３Ｆにある「ぬいぐるみ」は、高価でも買う価値アリ。身代わりになってダメージを受けてくれるのだ。ポーラを仲間にすれば、タダで「ぬいぐるみ」が手に入る。デパートの１Ｆでは返品も受けつけている。なぜかこのデパートで買ったものじゃなくても、半額で買い取ってくれるというサービスのよさ。町のライブハウス、カオスシアターのチケットもここで扱っているが、人気バンド、トンズラブラザーズのチケットは、Ａ、Ｂ、Ｓいずれの席も売切れ状態だ。



ツーソン名物、ヌスット広場のフリーマーケットは、いつも活気にあふれている。たしかに得体の知れないモノもあるが、掘り出し物も多い。時間に余裕があれば、ゆっくりショッピングを楽しもう。ガラクタ屋で売っている「銅の腕輪」はぜひとも手に入れたい。壊れたグッズ類はふたり目の少年の専用グッズなので、初めて訪れたときに急いで買う必要はない。そして意外と役に立つのが「味つけ小物」。ＨＰ回復グッズとオイシイ組み合わせで使えば、効果が倍になる。その他、ＭＯＴＨＥＲ名物の「ものさし」をはじめ、使い道のよくわからないものもいろいろあるが、ちょうどここでは簡単な財テクも試せることだし、ムダ使いするつもりで買ってみよう。他の人にはガラクタでも、きみにとっては忘れがたい旅の思い出になるかもしれない。

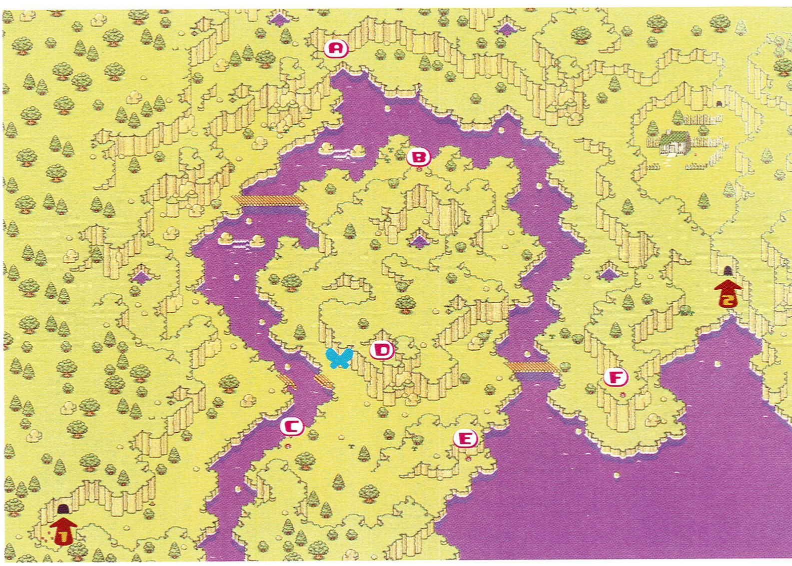
■ニワトリ貯蓄法

ヌスット広場などで売っている「うみたて卵」。これをポケットの中で大切に温めておく(約１分)と、卵がかえってヒヨコが生まれる。突然鳴き声が聞こえてくるのでわかるはず。それからしばらくして鳴き声が止んだら、ヒヨコがニワトリに育った証拠。ニワトリにして売れば、さしひき$98のもうけとなる。ちょっとした財テクだ。ただし、ヒヨコを持ったままカオスシアターのライブを見に行くと、他の客のひんしゅくを買うので注意。



GRATEFUL DEAD VALLEY グレイトフルデッドの谷

ツーソンの東に位置する緑豊かな谷。名物であるキノコ狩りは、昔から市民の楽しみのひとつとなっている。谷全体の広さは、オネットやツーソンがすっぽり入ってしまうほど。知識のない人間が入り込むと迷ってしまうので、地元では注意を呼びかけている。ここでもモンスターの出現が確認されており、歩き出す不気味なキノコや巨大な木、それに正体不明のＵＦＯのような物体も発見されている。この谷の東にある洞窟を抜けると、新興宗教で世間を騒がせているハッピーハッピー村へとたどりつく。



PRESENT BOX

- Ⓐ 帽子ヘルメット
- Ⓑ 旅のお守り
- Ⓒ クロワッサン
- Ⓓ ラックカプセル
- Ⓔ ボム
- Ⓕ いのちのうどん

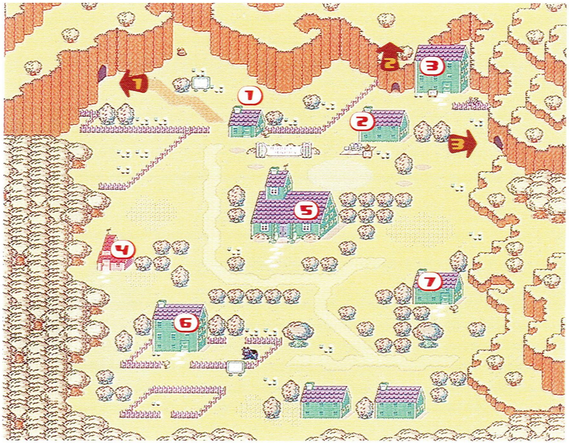
- 1 ツーソンへ
- 2 ハッピーハッピー村へ

ACCESS グレイトフルデッドの谷へのアクセス

谷には橋が３か所あるが、うちいちばん近い橋は何者かに破壊されており、遠まわりをしなくてはならない。さらに、その先にはタコ型の障害物が立ち塞がる。これをクリアするにはアップルキッドの発明品である「タコ消しマシン」が必要。障害物をチェックした後、一度ツーソンへ戻ると、受信専用電話に彼から連絡が入る。家を訪ねてもいなければ、食いしんぼうの彼のこと、ヌスット広場で買い食いでもしているにちがいない。

HAPPY HAPPY VILLAGE ハッピーハッピー村

グレートフルデッドの谷の東端に、隠れるようにしてある小さな村。住民の大半が農業に従事し、訪れる者もほとんどなかったこの村が、最近になって注目を集めているのは、ハッピーハッピー教という新興宗教団体が大きな勢力を持つようになったためだ。この宗教は、世界を青一色に塗りつぶせば全人類が幸福になれると唱え、実際、村の大部分は建物も植物も、そして動物さえも青く塗りつぶされている。信者たちはきわめて排他的なので、村を訪れる冒険者たちは十分な注意が必要だ。



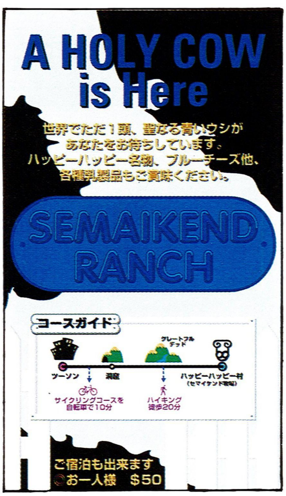
1. しあわせ相談所
2. 無人販売所
3. ブルーブルーショップ
4. よくわかんない人の家
5. ハッピーハッピー教教団本部
6. セマイケンド牧場
7. 診療所

- ➡1 ツーソンへ
- ➡2 山小屋へ
- ➡3 リリパットステップへ

ACCESS ハッピーハッピー村へのアクセス

「タコ消しマシン」でグレートフルデッドの谷の「鉄のタコ」を消したら、谷の北側をぐるっと回って東へ。山小屋が見えるが、ここはハッピーハッピー村に入ってからでないと行けない。小屋を右手に見ながら南に下れば、村に抜ける洞窟の入り口がある。村でポーラを救出した後は、壊れていた橋が直されているので、ツーソンへの帰り道は行きよりもずっと楽なはずだ。

GET AROUND ハッピーハッピー村のポイント



セマイケンド牧場 ［宿泊費　ひとり$50］ ★★

名前のとおり狭い庭には牛が1匹、放牧されている。飼い主の信心の証だろうか、なんとこの牛、体中青く塗られているのだ。本人は嫌がっている風でもなく、話してみると人間に負けないくらい教団への忠誠心を持っている。それは、カーペインターが正気に戻った後も変わらない。実にけなげだ。牧場内の建物は宿泊施設になっていて、教団への忠誠を誓う者だけを泊めているという。そのくせ、宿泊費はホテル並に取る。しかし、PPを回復できるのはここだけ。不本意でも、泊めてもらうしかなさそうだ。



Blue cow
青い牛

しあわせ相談所 ★

HH教への入信を考えている人々を集めて、教団の説明と勧誘をしている施設。ただし、正式に入信が認められるかどうかは、教団本部にいる教祖カーペインターが決めている。中には、こどもひとりをツーソンに置きざりにしたまま駆けつけた夫婦などもいて、なかなかの盛況ぶり。相談所の近くには、教団への寄付を求めている女性信者もいて、払わないとしばらくつきまとわれる。それがどうしても嫌なら、気持ち程度の小銭を寄付すればよい。記念にくれる絵ハガキは、他の町の人々にいわせると相当センスの悪いものらしい。また、この時、所持金がゼロだと、けっこうキツイことをいわれるが、まわりの見えてない人ってそんなもんです。

無人販売所 ★

ゆでタマゴとバナナが販売されている。よく地方でみられるシステムで、値段は決まっていても、いくら払うかは客の自由。人によっては堂々と無銭飲食する場合もあるだろうが、つまらないトラブルをさけたいなら、キチンと払っておいた方が無難。良心がとがめないって人は、ちょっぴりスリルを味わってみるのもいい。カーペインターを説得した後にこの場所に来てみると、品物が無くなっている。どうやら食意地の張った奴が全部盗んでいったらしい。

よくわかんない人の家 ★★★

村の中に一軒だけある、青く塗られていない家。扉をノックすると、なんとも不思議な文字で答えが返ってくる。この人物、姿は見せてくれないが、スリークの街の近くに仲間がたくさんいるらしい。なんにしても、これだけ狂信的かつ暴力的なハッピーハッピー教に染まらないというのは、よほど意志が強いのか、それとも勧誘されても理解できないほどバカなのか、どちらかだろう。ちなみに彼の仲間に会った後に、再びここを訪ねると家の中に入れてくれる。中に入ると、彼が仲間たちとはまた違った暮らしをしているのがわかるはずだ。

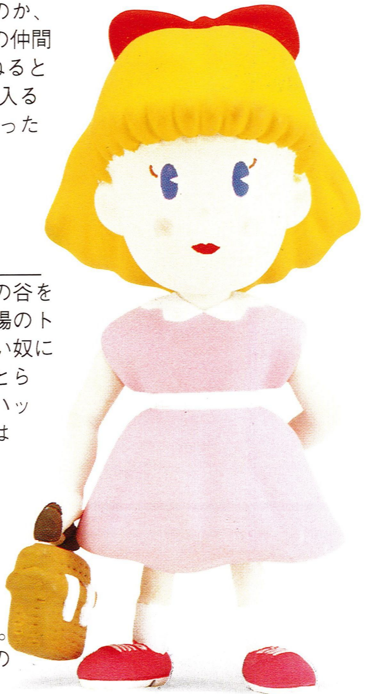


山小屋 ★★★

村の北側の洞窟を抜けると、グレートフルデッドの谷を通ってきた時に見えた山小屋に出る。ヌスット広場のトンチキさんが「デブのこどもと青い服を着た怪しい奴に貸した」といっていた秘密の小屋とは、ここのことらしい。青い服を着た怪しい奴というのはハッピーハッピー教の信者だろうが、デブのこどもっていうのは……。村にいる信者のひとりから、そいつの名前を聞いてびっくり！　ともあれ、あまりにも怪しすぎるこの小屋。ツーソンからさらわれてきた超能力少女、ポーラが閉じこめられているのは、まずまちがいない。彼女は、きっとひとりで不安な思いをしているにちがいない。なにをさしおいても彼女に会いに行くのが、男の子のつとめというもの。それに超能力をもつ彼女のこと、カーペインターの弱点ぐらいは、もう見抜いているかもしれないぞ。

■フランクリンバッジ

稲妻から電気を発見、そのついでに凧も発明しちゃった、あのB・フランクリンにちなんで名づけられたバッジ。ＰＫサンダーのダメージを、相手にそのまま跳ね返す能力がある。ただし効果のあるのは、このグッズを持ち歩いてる当事者のみ。



Pola
ポーラ



Carpainter
カーペインター

教団本部 ★★★

村の中央に立つひときわ大きな建物は、もとはカーペインターが経営する小さなペンキ屋だったが、信者によって建て増しされて、ハッピーハッピー教団の本部となっている。神聖なる本部内では、青覆面をしてない者は異端者とみなされ、1Fの大広間での儀式中に入り込んでしまった者などは、信者たちの手痛い歓迎を受けることだろう。しかし、教祖カーペインターがいる奥の部屋へは、この人間迷路を抜けていくしかない。道をふさぐ信者たちは説得するか、それでだめなら力ずくでどかすしかなさそうだ。教祖カーペインターは、ハッピーハッピー教を信じない者に雷を落として罰を与えるといわれているが、ポーラにもらったアイテムを身につけていれば恐れることはない。

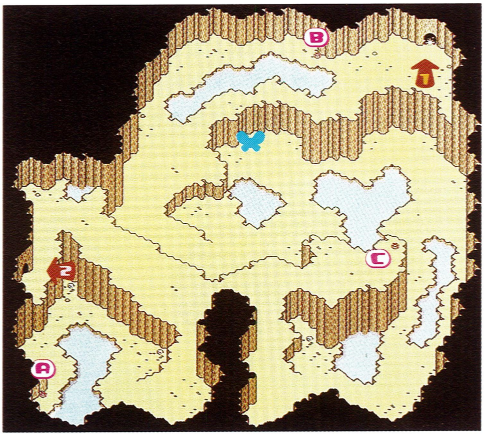
SHOPPING ハッピーハッピー村での買い物

無人販売所の品物はタダでもらえる利点はあるが、HP回復という面ではあまり期待できない。ドラッグストアで「クロワッサン」あたりを買っておこう。同じく店内にある武器・防具も、グレートフルデッドの谷で「帽子ヘルメット」を入手していればネスには関係なし。ポーラが仲間になったら、ここに来てオシャレをさせてあげよう。



LILLIPAT STEP リリパットステップ

村中を青く塗りつぶしたハッピーハッピー教の信者たちも、この洞窟には入ろうとしない。洞窟の奥には小さな足跡がいっぱいあると噂され、まるで妖精(リリパット)たちが踊り回ったあとのように見えるという。ここがふたつ目のパワースポットなのだろうか。



1 リリパットステップへ
2 ハッピーハッピー村へ

ACCESS リリパットステップへのアクセス

ネスひとりでもこのダンジョンをクリアすることはできる。しかし、出会った時にはレベル１のポーラを成長させる意味でも、ふたりで挑戦したいところ。絶対取っておきたいアイテムは「大きなおまもり」。ポーラに装備させてあげよう。パワースポットの守護者である巨大モグラを倒したら、ツーソンへ。まずは幼稚園を訪ねて、パパとママにポーラの無事を報告してあげること。

PRESENT BOX

- A 大きなお守り
- B サイコキャラメル
- C クロワッサン

How To Battle [敵を倒す優先順位]

序盤の人数が少ないうちは、無駄のない戦闘を心がけよう。敵パーティーでいちばん最初に倒しておきたいのは、ＨＰ回復能力を持つヤツ。コイツを生かしておくと、むやみに戦闘が長引いてしまう。またこの部類は、当然PPを持っているので、サイマグネットの標的としても利用できる。ステータス異常をもたらすヤツも優先。ステータス異常で戦力が減るのは痛い。逆に戦闘のいちばん最後まで残しておくべきなのが、倒されると大爆発して全員にダメージを与えるヤツ。戦闘の途中でコイツを倒すと、爆発のダメージを100%受けてしまう。そこでいちばん最後に回して、ダメージを全部受け切る前に戦闘を終わらせてしまうのがいいぞ。

MONSTERS
モンスター

② ツーソン／グレートフルデットの谷／ハッピーハッピー村／リリパットステップ

ツーソン市街で顔色の悪い人物が近づいてきたら、まちがいなく敵とみていい。彼らの心はすでに邪悪に染まっているのだ。自然の豊かなグレートフルデッドの谷などでは、かつては人々の目を楽しませていた植物たちが狂暴化している。体調に異常をもたらす能力を持った植物系のモンスターにはくれぐれも注意。



歩く芽
〈植物系〉
ギーグの影響でこの植物が得たものは、驚異的な繁殖力。種を自分の左右にまき、瞬時に仲間を増やしてしまうのだ。



ガミガミレディ
〈人間系〉
心を毒された人間が使うと紙袋でも立派な武器になってしまう。ただでさえオバサンの小言は聞くのがツラいのに、それを悪意たっぷりでいわれれば……。



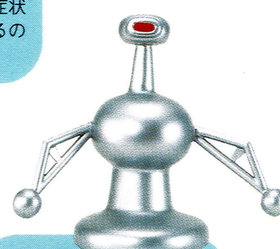
ジミな兄さん
〈人間系〉
ほとんどの場合、通常攻撃しかしてこない。しかし、ごくまれに超音波を発してこちらの動きを止めにくることがある。



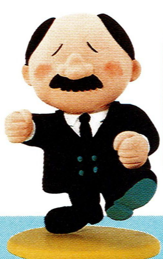
ひとくちユーホー
〈メカ系〉
スターマンと同様、宇宙からの来訪者。こちらは物理攻撃が中心。同じビーム攻撃でも、地球における"カゼ"と同じ症状をもたらすものもあるので注意。



歩くキノコ
〈植物系〉
この生物がまく胞子は人間の思考を混乱させる効果がある。異常が見られた者には、戦闘時に行動させずにジッとさせておくことが大切。



クルーン
〈メカ系〉
機動力はユーホーに劣るが攻撃力ではこっちが高い。"カゼ"をひかせるビーム攻撃の他、レベルは低いがシールドを張るＰＳＩも持つ。



困ったおじさん
〈人間系〉
邪心にとらわれても酔いはさめていないらしく、攻撃もせずただフラフラしていることが多い。クダをまかれると、こちらのヤル気も失せる。



気ままな兄さん
〈人間系〉
軽快なR&Rに乗って襲ってくる。怒りやすい性格だが、ハブラシで歯を磨いたり、突然ものさしで長さを計りだすなど、性格にはかなり問題あり。



大ウッドー
〈植物系〉
自分のHPがなくなりかけると、最後の力をふりしぼって大爆発を起こす。他のモンスターといっしょの時は、こいつを最後に倒し、すぐさま戦闘から離脱すること。
145



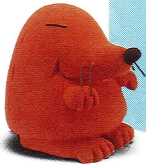
カーペインターさん
〈人間系〉
彼が操る雷を受けて無事だった者はいない。じつは体力回復なども得意としているが、よほどこの技に自信があるのか、めったに使わない。その自信を逆に利用してやりたいところだが……。
262



乱暴な信者
〈人間系〉
宗教の理念だけが頭の中で肥大し、手当たりしだいにペンキで青く塗ろうとする。信者同士の結束も高く、仲間が続々とかけつけてくる。
94



こうもりさん
〈動物系〉
モグラ同様、一度疑問を持つと、こちらへの攻撃どころではなくなる。本来は超音波で相手を凍りつかせる能力を使うんだけど。
86



悪ぶるモグラ
〈動物系〉
この生物の生息する洞窟はギーグの影響があまり届かなかったのだろうか。戦闘中、自分のしていることに疑問を持つことが多い。
103

巨大モグラ
〈動物系〉
ほとんどのＰＳＩに対して高い耐久力を見せる。突進を中心にした攻撃力もあなどれない。まずはシールド系ＰＳＩを使って守備力のアップを図りたい。弱点は、長く地底で暮らしていたために、フラッシュ系ＰＳＩにめっぽう弱いこと。
498





怪力ベア
〈動物系〉
攻撃力は高いが少々動きのニブいのが特徴。戦闘ではほとんど先に攻撃できるため、威力のあるＰＳＩでどんどん攻撃したい。
167

★各モンスターについている数字は、最大HPを表しています。

TWOSON TODAY

No.24 Vol.48
Twoson, TUESDAY, AUGUST 27, 199X 90 ¢

Do You have a good sleep? Really enough?

CAUTION: Overplaying damege your sleep seriously



APE Co.Ltd

Scent of Missing Girl Sealed Yet

行方不明の少女いまだ手がかりつかめず

おやつを買いにいくと出かけたきり、行方がわからなくなったツーソン在住のポーラ・ジョーンズちゃん(11才)。彼女の失踪からすでに３日経った現在、警察は誘拐事件との見方を強め、公開捜査にふみきった。しかし、電話による情報にも有力なものはなく、幼稚園経営の父親ポール・ジョーンズ氏は、マッハピザのパッケージにポーラちゃんの似顔絵・特徴などを印刷して、住民に広く情報の提供を求める考えだ。一部の警察関係者の間には、新興宗教団体ハッピーハッピー教の信者が何らかのかたちで事件に関与しているとの見方もあるが、確証をつかむには至っていない。ともあれ一刻も早い事件の解決が望まれる。



Nintendo Upsets!!
Revenge of Mother 1

ツーソンの人々の間で昔のマザーが大人気
ニンテンドーも大あわて！

Tonzura Bro.'s Longing Debut
Sold Out in a Second!!



トンズラブラザーズ、念願のデビュー！
レコード発売と同時に売り切れ!!

一部の音楽ファンの間ではすでに熱狂的支持を得ていたトンズラブラザーズ。彼らがついにメジャーシーンへ進出、デビューアルバムを発表した。大手レコード会社数社による壮絶な争奪戦の末、販売はワーラーレコードに決定。アルバム『俺たちに金をくれ』はヒルボード誌登場２週目にして３位、と目下絶好調だ。彼らはワールドツアーの最後をサマーズのカリヨンビーチでしめくくり、その後は早くも２枚目のアルバム制作にとりかかる予定。

タッシーはネッシーといとこ

ツースポ 50¢

ツーソン市ビッグマウス街56
ツーソンスポーツ新聞社
1961年3月1日第3種郵便物認可

独占

血液鑑定が決め手に

仰天！新事実

ウインタース北部、タス湖に棲息するといわれる伝説の怪物タッシー。古代恐竜の生き残り、宇宙人のペット、プラズマなど、その正体については現在まで様々な説が

こ”説までが浮上。その説を発表したー・カワグッチー氏は、ネッシーとタッシーの血液をDNA

ると断言
しかし、
うな手段を
て2匹の血
採取できた
か、など不

ULTRA SCIENCE CLUB

U.S.C通信　No.23
199X年冬号　Vol.37

発行：ウルトラサイエンスクラブ
文責：P・ガウス（U.S.C第24代部長）

■USCリサイクルマシン･コンテストの実績データ報告

～修復機械と知能指数の因果関係について～

壊れて捨てられた機械資源の再利用を目的として、わがクラブで毎年行われてきたリサイクルマシン・コンテストだが、この大会も今年で20回目を数えることとなった。これを機に、これまでのコンテストの成果を独自の視点から分析してみたところ、興味深いデータが得られたので、これを報告しよう。

右表のグッズは、過去20年に渡る本大会で修復されたマシンのうち、学会で実用に適すると認められた13点を、性能の順に並べたものである。各マシンの性能とそれを修復したクラブ員のIQを比較すると、両者の間には以下のような明らかな関係性が読みとれる。足かけ2日にわたり、夜を徹して行われる本コンテストでは、高いIQを持ちながら修復に失敗、あるいは低い性能のマシンしか修復できなかった例もあるが、IQの高さと修復マシンの性能はほぼ比例関係にあることがわかる。ついては当クラブのさらなる発展のために、各自IQのレベルアップをはかられるよう期待してやまない。

修理対象	修復マシン	被験者のIQ
こわれた機械	アンチＰＳＩマシン	1
こわれたスプレー	ディフェンススプレー	1
こわれたアイロン	ネバネバマシン	10
こわれたエアガン	スーパーエアガン	12
こわれたレーザー	レーザービーム	24
こわれた水道管	シールドキラー	30
こわれたビーム砲	虹色ビーム	32
こわれたメカ	ダブルビーム	34
こわれた筒	スーパーチューチュー	36
こわれたラッパ	ディフェンスシャワー	40
こわれたバズーカ	スーパーバズーカ	45
こわれたハーモニカ	最悪ビーム	55
こわれたパラボラ	ガイアビーム	65

寮生諸君に贈る食生活向上のヒント

先週1週間のトニーの夜食メモを極秘入手!

MON
ポテトフライ＋ケチャップ ○
ハンバーガー＋ケチャップ ○
クッキー＋チョコチップ ○
アイスキャンディ＋こな砂糖 ×

TUE
遠足ランチ＋塩 ○
ピザ＋ケチャップ ×
ゆでたまご＋塩 ○
うみたてたまご＋ケチャップ ○

WED
マンモスバーガー＋ケチャップ ○
ダブルバーガー＋ケチャップ ○
ピザ＋青のり ×
アイスキャンディー＋コンデンスミルク ○

THU
クロワッサン＋ケチャップ ○
バターロール＋こな砂糖 ○
バナナ＋チョコチップ ×
イチゴ豆腐＋こな砂糖 ×

FRI
カロリーブロック＋こな砂糖 ○
カップ麺＋タバスコ ○
ピザ＋タバスコ ○
バナナ＋コンデンスミルク ○

SAT
アーモンドもなか＋青のり ○
ブタようかん＋青のり ○
イチゴ豆腐＋コンデンスミルク ○
不思議なキャンディ＋こな砂糖 ○

●ジェフ・ドーナッツのフィールドノートNo.2

わがクラブの研究を地球の平和のために役立てるべく、寄宿舎を脱走した勇気ある同胞、ジェフ・ドーナッツ君から、2回目のフィールドノートが届いた。今回のテーマは、モンスターが隠し持つスペシャルグッズについてのレポート。以下、全文を掲載した。

かねてより世界中を旅し、幾多のモンスターと戦闘を交えてきたが、それらのモンスターには、戦闘の際にグッズを落とす者がいることがわかった。そのことに気づいて以来、戦闘のたびにチェックを試みたところ、中には世界中の店を探しても入手できない未知のグッズを隠し持つ者もいる。以下は特筆すべきグッズの抜粋だが、そのほとんどが確率1/128で入手できる。気づかれた諸君もいるだろうが、これらを隠し持つのは宇宙人系のモンスターにかたよっている。「メテオ～」の類は、近年学会で取り上げられた新鉱石の一種で、市場ではかなり高額で取引されているらしい。これら未知のテクノロジーから生まれたグッズが、ギーグ攻略に有効であることは想像にかたくない。

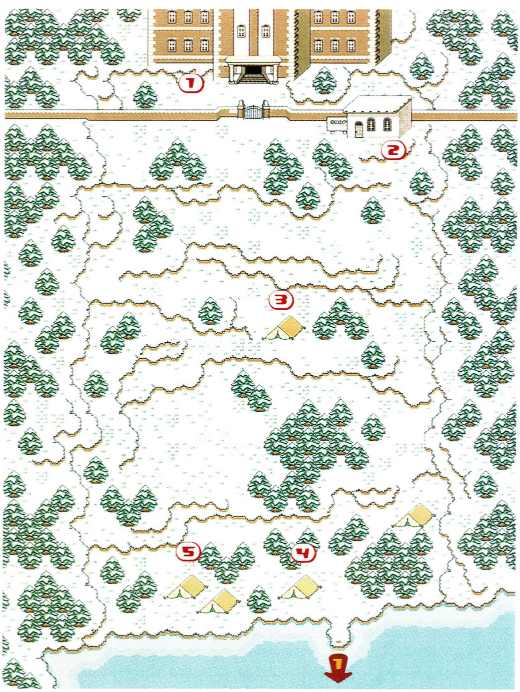
グッズ	隠し持つモンスター（生息地）
ガッツのバット・・	クラーケンバイオ（過去の最低国）
王者の剣・・・・・	スーパースターマン（スターマンの基地他）
不思議なフライパン	ハラペコザウルス（地底大陸）
女神のリボン・・・	スターマンセンゾ（オネット他）
星のペンダント・・	ＰＫ男格上（ファイヤースプリングス）
メテオニウム・・・	クルルーン（スターマンの基地）
メテオタイト・・・	でかぐちゃぐちゃ（魔境）
	クルンクルーン（ルミネホール）他





D WINTERS NORTH
ウィンターズ北部

北海に浮かぶ島国、フォギーランドの北部に位置するウインターズは、雪におおわれた森と湖の土地である。そのウインターズを南北に分けているもっとも大きな湖、タス湖には幻の恐竜タッシーが棲むという噂があり、ひと目タッシーを見たいという人々が訪れて、観光名所となっている。またウインターズ北端にあるスノーウッド寄宿舎は、全寮制による小学校から高校までの一貫教育で、数多くの科学者を輩出した名門校として全国的に有名である。



1 スノーウッド寄宿舎
2 ドラッグショップ
3 紅茶のテント
4 電話のテント
5 シチューのテント

1 ウインターズ南部へ

ACCESS ウインターズへのアクセス

スリークでゾンビの罠にはまったネスたちは、地下室に監禁されてしまう。テレパシーで、まだ見ぬ3人目のともだちに助けを求めるポーラ。その想いは海を越え、はるか遠くウインターズの寄宿舎で眠るジェフに届く……。

GET AROUND ウインターズ北部のポイント

スノーウッド寄宿舎 ★★★

3人目の仲間、ジェフが学んでいる全寮制の名門校。ルームメイトのトニーは、心の優しい少年で、ジェフの旅立ちを応援してくれる。またジェフが所属するウルトラサイエンスクラブの部長、ガウス先輩も冒険の旅をサポートしてくれる重要な人物。彼が発明した「ちょっとカギマシン」をもらったら、ロッカールームで旅のしたくをととのえ、寄宿舎を抜け出そう。ポーラのいうとおり、なにはともあれ南をめざすのだ。

ドラッグショップ“ベストフレンド” ★★★

寄宿舎の正門脇にあるこの店には、邪魔者扱いされている一匹の猿がいる。風船ガムが好物という変わった猿で、バルーンモンキーと呼ばれている。この猿、お店で風船ガムを買うとゆずってもらえる。彼の特技は風船ガムをふくらませて、宙に浮くこと。気まぐれなやつだが、この先、その特技に助けられることが何度もあるはずだ。

タス湖 ★★★

寄宿舎の南の森を抜けると、タス湖の北岸に出る。ここにはタッシーウォッチング隊がテントを張って見張っているが、タッシーはいっこうに現われる気配がない。テントの電話を借りてガウス先輩に連絡したら、シチューをごちそうになってひと眠り。明日は、きっとタッシーに会えるにちがいない。



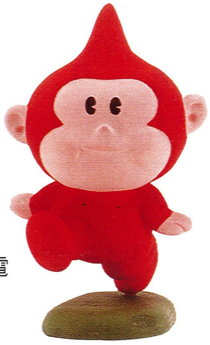
Jeff
ジェフ

■ウルトラサイエンスクラブ

伝説的な天才科学者でもあるアン・ドーナッツ博士が、スノーウッド寄宿舎在学中に創設した科学研究会。発足以来の伝統で、新しいメカを作り出すことにかけては大学の研究室も顔負け。ジェフもここの部員で、しかもアン・ドーナッツ博士の息子なのだから、メカには強いはずなのだが……。

■誕生日のプレゼント

ジェフたちの寝室のとなりの部屋には、プレゼントの箱がたくさん置いてある。これまでの冒険の癖で、つい箱を開けてしまいがちだけど……。友人のことばが、心に苦い思いを残す。



Balloon Monkey
バルーンモンキー

D WINTERS SOUTH
ウインターズ南部

ウインターズ南部は、いまもなお謎が解明されていない遺跡、ストーンヘンジがあることで世界的に有名だ。最近、そのストーンヘンジ周辺では、UFOの目撃例が多数報告されているばかりか、巨人族を見たという人も現われて、テレビや雑誌にかっこうの話題を提供している。交通の便がなく、訪れる人がほとんどいないことに加えて、「霧が出ていない日には、雨が降っている。雨が降っていない日には、雪が降っている」といわれる天候が、この土地の神秘性をますます高めている。こんなところに住んでいる人がいるとしたら、やはり相当な変人にちがいない。



① ブリックロードの家
② ストーンヘンジ
③ アン・ドーナッツ研究所

➊ レイニーサークルへ
➋ スターマンの基地へ

ACCESS ウインターズ南部へのアクセス

タッシーウォッチング隊のテントで一泊させてもらい、翌朝、テントから出ると、風が強くなってくる。湖岸の突端に立つと、噂どおり湖面からタッシーが姿を現わす。タス湖を渡ってウインターズ南部へ行くには、このタッシーの背中に乗せてもらうしか方法がない。それにはタッシーと仲がいいバルーンモンキーの力を借りること。これは再びこの場所を訪れた時も同じだ。



Brickroad
ブリックロード

GET AROUND ウインターズ南部のポイント

ブリックロードの家 ★★★

タス湖を渡って、さらに南に向かうジェフたちを待っているのは、ダンジョン職人ブリックロード氏の練習作ともいえる迷路。お金をかけないで作ったというだけあって、きわめてシンプルなつくりになっている。まず迷うことはないだろう。ただし、ダンジョンの左端にあるプレゼントボックスには「ショックガン」が入っているので、これは取り忘れないこと。ブリックロード氏の夢は、人類史上初のダンジョン男になることだというが、職人気質もここまで来ると、ちょっとヘンだ。

レイニーサークルの洞窟 ★★★

ブリックロード氏の家の南にある洞窟を抜けるには、再びバルーンモンキーの力を借りることになる。洞窟の出口近くには、パワースポット特有の光が輝いているが、ジェフひとりではその先に進む術はない。

ストーンヘンジ ★

巨大な石の柱が円形に並ぶストーンヘンジは、古代巨石文明の遺跡というのが通説となっていたが、最近、この近辺にUFOの目撃例も多く、宇宙人の秘密基地説が再燃している。それを裏づけるかのように、ストーンヘンジの中心には地下への入り口があるが、鉄のコケシが道をふさいでいる。先を確かめるのは、ずっと後の話になりそうだ。

■鉄のコケシ

鉄でできたコケシ型の障害物。グレートフルデッドの谷、そしてこのウインタースにもあった鉄のタコも、同じ人物が作ったと思われる。鉄のタコを取り除くには「タコ消しマシン」が必要だったということは、鉄のコケシには「コケシ消しマシン」が必要、ということになるが……。



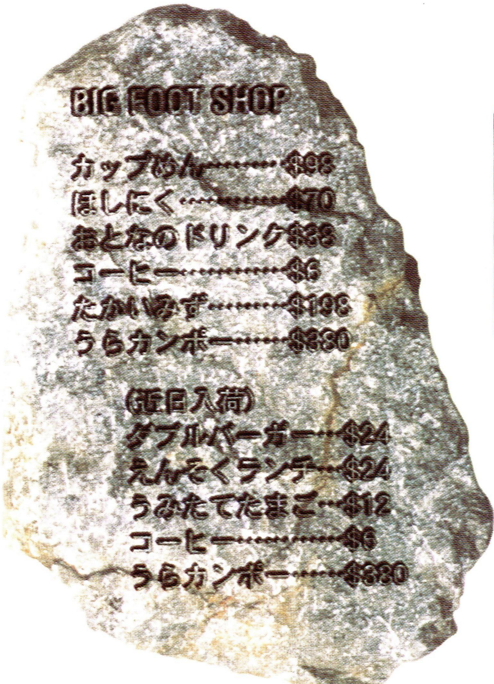
Dr. An Doughnut
アン・ドーナッツ博士

アン・ドーナッツ研究所 ★★★

天才科学者とも、マッドサイエンティストともいわれるアン・ドーナッツ博士の研究所。博士はジェフの父親なのだが、会いに行っても最初は息子の顔さえわからない。人間嫌いというよりは、研究に熱中するあまり、他のことは目に入らなくなってしまったのだろう。話を聞いてみても、やっぱりヘンな人だ。いまは、空間上の任意の2点を結ぶスペーストンネルというマシンの研究をしているが、これはまだ使えない。代わりに旧型の飛行機械、スカイウォーカーを貸してくれるが、本当にこれで無事スリークまで行けるんだろうか。

SHOPPING ウィンターズでの買い物

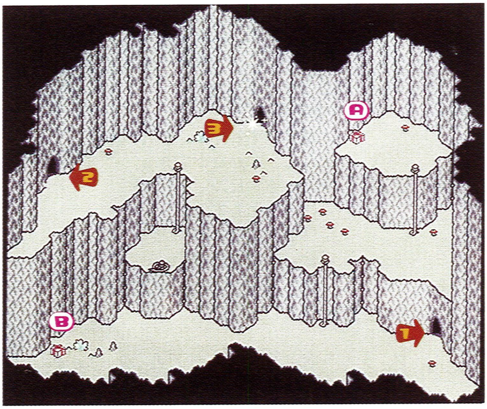
ジェフひとりのときは、ウインターズで買える物といっても風船ガムだけ。ドラッグショップ“ベストフレンド”には、他にもネスやポーラに持たせたいグッズが並んでいるが、3人で再びこの地を訪ねる頃には、きっとそれほどの魅力はなくなっているだろう。アン・ドーナッツ研究所にも再訪することになるが、そこでは巨人族の物売りに出会う。敵ではないので安心していい。





RAINY CIRCLE レイニーサークル

ウインターズ地方の古い民話によると、南の山の洞窟を抜けたところに、一年中どんな天気の日にもそこだけは雨が降り続いている不思議な広場があるという。レイニーサークルと呼ばれるその広場は、水の神の遊び場であり、入り口は神のしもべである精霊によって守られている……。常に神秘を身近に感じながら暮らしてきたウインターズの住民の中には、いまもその言い伝えを信じている人が少なくない。そして、それが真実だということを証明できる人間が、この世界にひとりだけいる。



PRESENT BOX

- A 安物の腕輪
- B ペンシルロケット

- 1 ブリックロードの家へ
- 2 ストーンヘンジへ
- 3 レイニーサークルへ

SHOPPING レイニーサークルへのアクセス

タッシーに乗ってタス湖を渡ってきたジェフは、ストーンヘンジへ抜ける洞窟の出口の近くで、パワースポット特有の光を見ているはずだ。この光がレイニーサークルの入り口だが、ジェフひとりではなにも起こらない。パワースポットは「ネスだけの場所」だからだ。再びこの場所に戻ってくるのは、フォーサイドですべての事件を解決したあとのことになる。フォーサイドからスリークに戻って、墓場の地下にあるスカイウォーカーを修理すれば、ウインターズのアン・ドーナッツ研究所に戻ることができる。サマーズへ旅立つ前に、レイニーサークルを訪れよう。

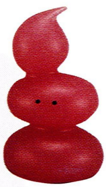
MONSTERS
モンスター

③ ウインタース〜レイニーサークル

ジェフひとりの時のウインタースには、それほどの強敵は出てこない。ギーグの影響もここまではおよんでいないということなのか。動物系のモンスターが主だが、ストーンヘンジ周辺には、伝説の巨人族が地響きをたてて歩き回っている。



暴れゴート
〈動物系〉
狂暴化したヤギ。大きな体に似合わず意外に動きが素早く、こちらの攻撃が当たらないことも多い。防御力も高く、強敵だ。



オレナンカドーセ
〈不明〉
姿形だけでなく、その行動もよくわからない不思議な生物。自分の立場を考えこんで、おかしくなってしまうのだ。



つっぱりダック
〈動物系〉
攻撃がはずれたり、転んだりと、なかなか愛きょうのあるアヒル。PPを吸い取ろうともするが、ジェフはもともとPPを持ってないので関係ない。



スパイダー！
〈動物系〉
ダンジョン内など、暗いところに好んで生息しているクモ。PKファイアーやPKフリーズの効きもよいが、直接攻撃だけで十分。



ビックフット
〈人間系〉
伝説の巨人族の生き残り。体が大きい分、体力もあり、ひとりで立ち向かうのは危険。歩くのが遅いので、うまく避けられるはずだ。



こうもりさま
〈動物系〉
同じ仲間だけあって「こうもりさん」と似ている。違うのはかみつき攻撃ができることくらい。もちろん光は苦手だ。



強いわに
〈動物系〉
スピードもなく、攻撃が命中しないことが多い不器用なわに。しかしその分、体は丈夫だ。外皮が鉄のように硬いので、直接攻撃よりPSIを使いたい。

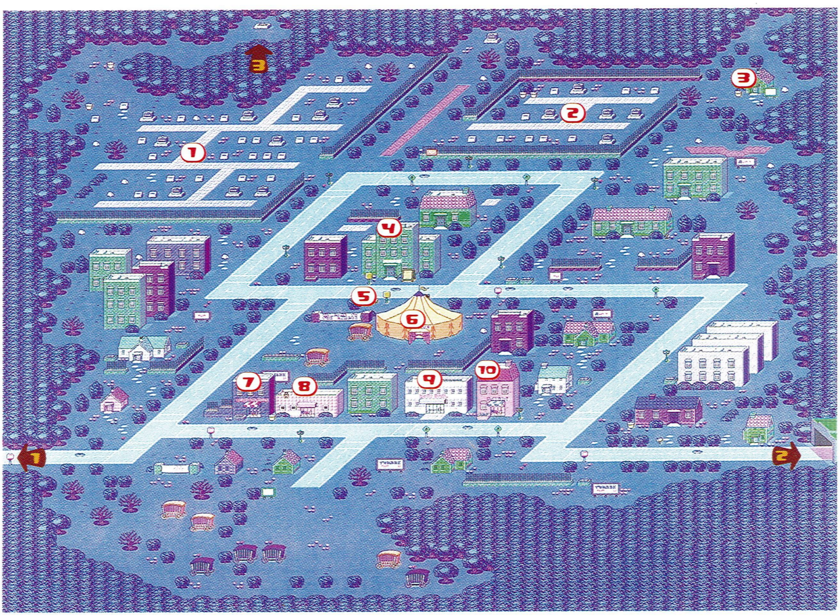


巨大きのこ
〈植物系〉
レイニーサークルに降り続く雨と、そのパワーによって巨大化したキノコの怪物。猛毒の胞子をばらまき、こちらのPSIを封じることもある。弱点はPKファイアーだが、フリーズもよく効く。

★各モンスターについている数字は、最大HPを表しています。

THREEK スリーク市街

イーグルランド南部の町、スリークは、1760年代に新天地を求めてやってきたフォギーランドからの移民によって作られた。ここを訪れる者は、いまも残る古風なレンガづくりの家々に、その歴史の重みを感じることができるだろう。町の西側と北側に広がる墓地となると、これはもう古色蒼然という形容がふさわしい。住民の多くは敬虔なキリスト教徒だが、秘かにブードゥー教を信仰する者も少なくないとささやかれてきた。しかし、呪いによって死者を甦らせるというブードゥー教の伝説が、よもや現実のものになろうとは、だれも思っていなかったにちがいない。



1. 西の墓地
2. 北の墓地
3. ヒントショップ“なるほど”
4. スリークサンセットホテル
5. バス停
6. サーカステント
7. ドラッグストア
8. マッハピザ
9. スリーク総合病院
10. スマイルベーカリー

➡1 ツーソンへ
➡2 ドコドコ砂漠へ
➡3 墓地のトンネルへ

ACCESS スリークへのアクセス

ツーソンとスリークを結ぶツースリートンネルは、ゴーストがジャマをして抜けることができない。ネスとポーラがスリークに入るには、トンズラブラザースを自由の身にして、彼らのツアーバスで送ってもらうしか方法がない。ジェフは、アン・ドーナッツ博士にスカイウォーカーを改造してもらい、空の旅でスリークへ。途中、ドコドコ砂漠やフォーサイドをかいま見ることができる。



GET AROUND スリークのポイント

スリーク
サンセットホテル［宿泊費　ひとり$60］　★★★

ゾンビやゴーストが徘徊するこの恐ろしい町で、営業を続けているのは立派ではあるが、安全性については大きな疑問が残る。西の墓場の奥に地下トンネルの入り口を見つけたネスとポーラが、そこを守っているゾンビたちに気づかれると……。ホテルに戻ったふたりを待っているのは、ゾンビどもがしかけた罠。しかし、こんな罠を恐れていては、ギーグの魔手から地球を救うことなんてできっこない。進んで罠に飛び込むくらいの勇気が必要だ。ちなみに、このホテルで読んでもらえる新聞は『ゾンビワールド』。読むと寿命が縮む、なんてことはないが、やっぱり気味が悪い。

西の墓場　★★★

昼なお暗いスリークの町でももっとも恐ろしい場所が、町の北西部に広がる大きな墓地だ。とくに西の墓場の奥には、ゾンビやゴーストがうようよしている。それというのも、墓場の奥には地下トンネルの入り口があり、その先には、次々とゾンビを甦らせている「とんでもなく醜く汚らしい化け物」がいるかららしい。この化け物はゲップーという名前で、ギーグの手下だという。地下トンネルの入り口にはふたりのゾンビがいるが、このゾンビたち、こちらをジロリとにらむだけで、闘う意志はまったくなさそうだ。彼らをどかすには、何か別の方法を探さなくてはならない。

■運輸業者のいろいろ

モノを預けたり、届けてもらったりといえば、エスカルゴ運送。サービスエリアも広く、スピードも速い。しかしイーグルランドには、その他にもフォーサイドを中心に営業している“うっかり特急便”があり、マッハピザも、時にはピザ以外のものでも配達することがあるようだ。もっともエスカルゴ運送以外はトラブルが多く、ちゃんと届かないことも多い。アップルキッドはマッハピザによく預けものをするようだが、大丈夫だろうか。

サーカステント ★★★

町の中央にひときわ目立つサーカステント。かつては週末ともなると、スリーク住人だけでなく、ツーソンやオネットからもたくさんの人々が見物に訪れ、空中ブランコや猛獣使いに大きな歓声をあげていた。しかしいまでは、市民は家の中に閉じこもり、このサーカステントもゾンビ対策本部になっている。町の人々はただゾンビから逃げているだけで、対策本部にもこれといった対策はないが、「このテントの中にゾンビを集めてしまう」というアイデアは悪くなさそうだ。

南の広場 ★★★

町の南にある広場は、サーカス団がトレーラーを置いて寝泊まりしていた場所だが、サーカスが中止になってからは、ただの空き地になっていた。ところがジェフと合流した後に行ってみると、一夜にして大きなテントが立っている。まさかサーカス団が戻ってくるわけはないし……。そばにいる小汚いこどもは、人間のくせにゲップーの手下になってしまったこずるい奴。彼の話を聞けば、この謎のテントの正体がわかる。ここであるアイテムを入手すると、ツーソンにいるアップルキッドから電話がかかってくるはずだ。

墓場のトンネル ★★★

西の墓場の奥から、ゲップーのいる場所に続く地下トンネル。アップルキッドの発明したグレートなアイテムを使って、地上のゾンビを一網打尽にすれば、地下トンネルへの入り口が開く。だがトンネルの中は、まだまだゾンビでいっぱいだ。出かけるときは「血清」や「すっきりハーブ」など、解毒作用のあるクスリ類を持っていきたい。

■はえみつ

蜂が集めた花の蜜がハチミツ。ハエが集めた蜜がハエミツ。ゾンビたちを操る化け物、ゲップーの大好物だ。もちろんハエが集めるのだから花の蜜であるはずもなく、残飯をはじめ、ありとあらゆる汚物の糖分が混じり合ったものだ。その臭いは強烈で、吐き気をもよおすどころか、気絶してしまう人もいるほど。こんな汚いものはほしくないけど、ゲップーを倒すには欠かせない。



スリーク総合病院 ★

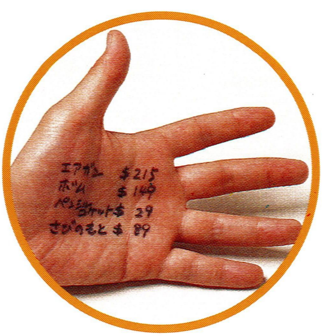
町中にゾンビがうろついていることを考えれば、患者がたくさんいてもおかしくなさそうだが、入院患者は意外と少ない。これは住民が外出を控えているのと、ツーソンの病院にいた患者のようにゾンビを恐れて転院した人が多いためだろう。そういえば、ツーソンの患者がこの病院になにか忘れ物をしたといってたっけ……。

■謎の密売人

ドラッグストアの裏手にいるサングラスの男は、この先もさまざまな場所で出会うことになる密売人のひとり。彼らは世界中に広がる大がかりな密売組織をの一員で、主に武器関係を扱っている。民間人が入手できないような強力な武器を持っていることが多く、軍の兵器を横流ししているのではないかと推測される。

SHOPPING スリークでの買い物

都会に近づくにつれて、少しずつお店の種類も豊富になってきた。選べる品物の種類が増えてきているので、何を買ったらいいのか迷い始めるのもこのあたりから。とりあえず、新たに仲間に加わったジェフには、「エアガン」や「ペンシルロケット」を買ってあげたい。腕輪に関しては、墓地ダンジョンに「銀の腕輪」が1個あるので、お店で全員の分を買いそろえることはない。体力回復用には「カロリーブロック」がおすすめ。



●密売人

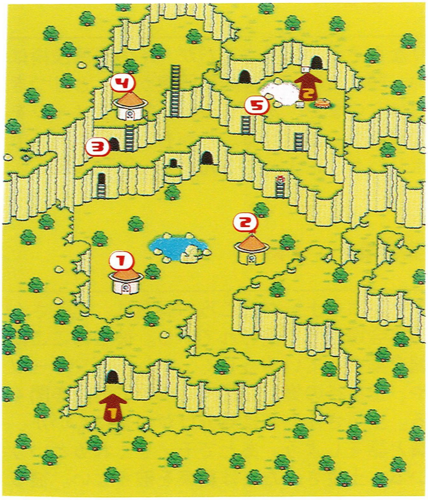
エアガン	$215
ボム	$149
ペンシルロケット	$29
さびのもと	$89





SATURN VALLEY サターンバレー

スリークの北、フール山中にある小さな峡谷。地図にも載っておらず、わずかに山に暮らす木こりやハンターが、その存在を知っているにすぎない。谷の北東部には土星さんと呼ばれる不思議な人々が、自給自足のきわめて平和的な暮らしを営んでいる。彼らがどこからやってきて、いつからこの谷に住みついたのかはわかっていないが、最近、彼らの数が急激に減っているという。また、川の上流にあるグレープフルーツの滝の水がにごりはじめ、異様な臭いを発するようになったという報告もあるが、これもいまのところ原因は不明である。



1. 泊まれる家
2. 体なおす家
3. 集会場
4. 売ったり買ったりの家
5. 温泉

➊ 谷・グレープフルーツの滝へ
➋ ミルキーウェルへ

ACCESS サターンバレーへのアクセス

「ゾンビホイホイ」で町中のゾンビを一網打尽にすると、西の墓場の地下トンネルに入れるようになる。中にいるゲップーの手下、オエップを倒すと、谷に出ることができる。そのまま川沿いに進んで、北東にある洞窟を抜ければ土星さんの村、サターンバレーだ。ここには何度も来ることになるが、その頃にはテレポートのPSIが使えるようになっているはずだ。

GET AROUND サターンバレーのポイント

■町に出た土星さん

外界と接触せず、ひっそりと暮らしている土星さんたちだが、中には人間の社会にとびこんでみようという好奇心旺盛な若者もいる。そんな土星さんが、ハッピーハッピー村にいたのを覚えている人もいるだろう。ただし彼も、人間社会に嫌気がさしていたのか、家に閉じこもって会ってはくれなかった。でもサターンバレーを訪ねたあとで会いに行けば、家の中に入れてくれる。

泊まれる家 ★★

いつでもだれでも無料で泊めてくれる土星さんは、人を疑うということを知らないらしい。部屋にはちゃんと電話があり、どこにでもかけられる。だけど土星さんの村のモノの配置は、すごくヘン。空間というもののとらえ方が違うんだろう。

体なおす家 ★★

見た目は頼りなさそうな土星さんだが、その医療技術はすばらしいの一語。気絶した仲間の回復から、とりつきゴーストのおはらいまで、あらゆる身体的なダメージを一瞬のうちに消し去ってくれる。しかも、全部タダ。でも、なんでポリバケツに入ってるんだ?

土星さんの集会場 ★★★

広場の左奥のハシゴを上ったところの洞窟は、土星さんたちの一種の集会場として使われている。彼らはここに集まって情報交換をしているらしく、グレープフルーツの滝の秘密や、土星谷の貴重な品々についての話を聞くことができる。土星さんたちは見分けがつきにくいが、かならず全員と話をしよう。あとでモノをくれるという土星さんもいる。土星さんたちは約束を破らない。彼らと再会した時には、かならず声をかけてあげよう。

温泉 ★

村の北の高台にある温泉は、炭酸ガスを多く含むため、疲労回復に効果があり、湯上がりが非常にさっぱりしているのが特徴。最初に村を訪れた時はハシゴが短くて入れないが、グレープフルーツの滝から戻ってきた時には、この温泉のありがたさをしみじみと感じるだろう。温泉に入ったあとは、切り株のところでお茶を飲ませてくれる土星さんもいる。一度はごちそうになるといい。



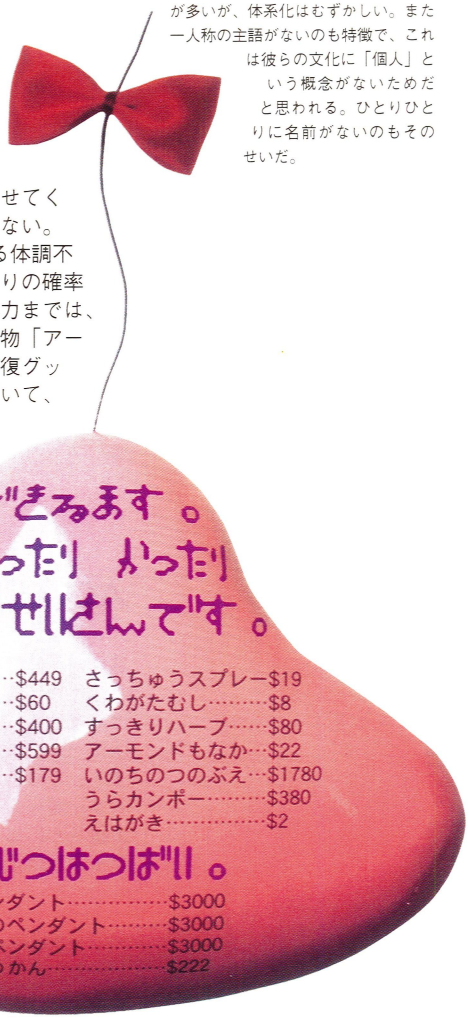
Dosei-San
土星さん

グレープフルーツの滝　★★★

土星さんの村から谷に出て、北に少し歩いたところにある小さな滝。グレープフルーツの滝と呼ばれるのは、澄んだ水がごうごうと流れ、周囲にはさわやかな香りすら漂っていたからだ。しかしいまは、汚く、そして恐ろしい場所になってしまった。ここを訪れるのは、土星さんの村で十分な準備をしてからの方がいい。

SHOPPING サターンバレーでの買い物

集会場の奥のハシゴを上ったところにあるのが、通称“土星ショップ”。かたちはヘンだがキャッシュディスペンサーもあって、ちゃんとドルが使える。独自の文化を持つ土星さんだけに、品ぞろえもユニークだ。とくに気絶した仲間を完全回復させてくれる「命の角笛」は、ここでしか手に入らない。「裏カンポー」もここの特産品で、あらゆる体調不良に抜群の効果を発揮するばかりか、かなりの確率で気絶からも回復させてくれる。ただし体力までは、完全には戻らないので注意。土星さんの好物「アーモンドもなか」は、安くておいしい体力回復グッズ。お買い得商品だ。装備関係も充実していて、質の高いモノが多い。「銀の腕輪」「大きなお守り」は全員に、ポーラには「真っ赤なリボン」を買っておきたい。「スーパースリング」の攻撃力は強力だが、当たらないことも多いので好き好き。

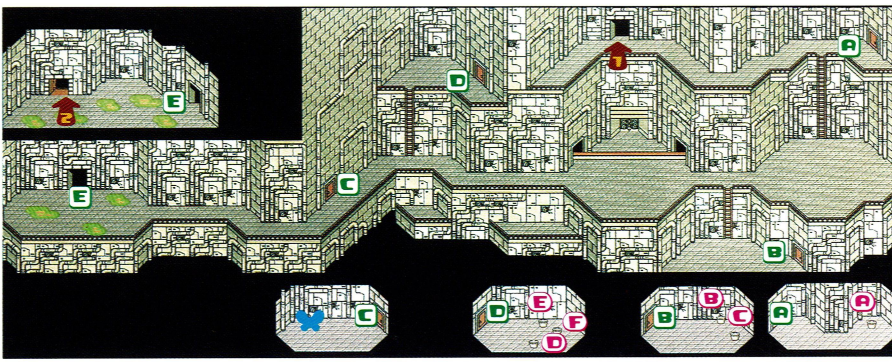


■土星文字について

土星さんたちのユニークな文化を代表するのが、この土星文字。かたちは日本語のひらがなに近いが、発音はどの言語とも共通性がないようだ。文法的にも同様で、動詞+目的語という構文が多いが、体系化はむずかしい。また一人称の主語がないのも特徴で、これは彼らの文化に「個人」という概念がないためだと思われる。ひとりひとりに名前がないのもそのせいだ。

GEPPU'S BASE ゲップーの秘密基地

サターンバレーの北、谷のいちばん奥にあるグレープフルーツの滝は、土星さんたちの憩いの場であったが、いまや彼らにとってもっとも恐るべき場所となってしまった。ここから土星さんたちが、ひとりまたひとりとさらわれ、滝の奥に消えていくのだ。この滝の奥に、スリークにゾンビを送り込んで町を恐怖のどん底に陥れた最低最悪のモンスター、ゲップーの秘密基地がある。基地内部はなにかの工場のようだが、床には汚物がこぼれ、あたり一面に異臭が立ちこめている。早くゲップーを見つけ出して倒さないことには、この臭いでこちらが倒れてしまいそうだ。




PRESENT BOX

- A ボム
- B IQカプセル
- C こわれたレーザー
- D バイタルカプセル
- E チューチューマシン
- F カロリーブロック

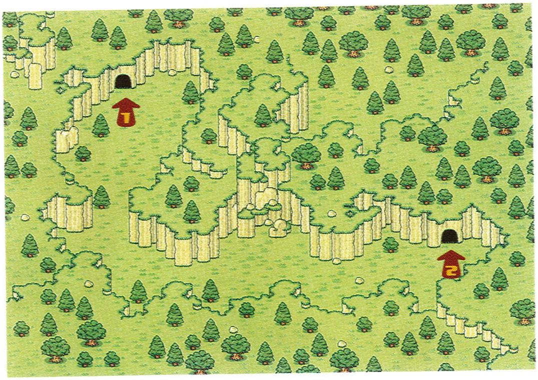
1. グレープフルーツの滝へ
2. サターンバレーへ

ACCESS ゲップーの秘密基地へのアクセス

基地の入り口は、グレープフルーツの滝の裏側。滝をくぐるようにして裏に入ると、ゲップーの子分に合いことばを求められる。合いことばは、サターンバレーの集会所にいる土星さんが教えてくれたはずだ。ゲップーを倒すと、うしろの通路からサターンバレーの温泉へ抜けられる。温泉に入って、全身についた汚物の臭いを落とし、土星さんにコーヒーをごちそうになろう。疲れをいやしたら、次はミルキーウェルへ。

MILKY WELL ミルキーウェル

サターンバレーに住む土星さんたちも、ミルキーウェルという名前は知っているものの、そこがどんな場所なのかは知らないようだ。名前から想像するに、ミルクがわき出す井戸があるのだろうか。そういえばサターンバレーの温泉にも、牛乳成分が含まれているように見えなくはないが……。



1 サターンバレーへ
2 ミルキーウェルへ

ACCESS ミルキーウェルへのアクセス

ゲップーを倒すと、うしろの通路からサターンバレーの村の上に抜けることができる。温泉の北側の洞窟がミルキーウェルへの入り口だ。村へ通じるハシゴも長くなっているので、土星さんの家に泊めてもらって体力を完全に回復。お店で旅じたくをととのえてから、ミルキーウェルへ。音の石にサウンドをしみこませたら、スリークへ戻ろう。

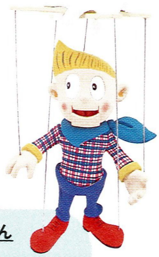
How To Battle ［PPを補給しながら戦う］

PPを補給するには、ホテルに泊まる、「サイコキャラメル」などのグッズを使う、マジックバタフライをつかまえるなどの方法があるが、もうひとつうまく活用したいのがPSIのサイマグネット。ポーラとプーが使えるこのPSIは、戦闘中に敵のPPを吸いとってしまうもの。攻撃で消費したPPをこれで補給しながら進んでいけば、冒険はかなり楽になる。ゲップーの基地にいるデヘラーは、その練習台に最適のモンスターだ。特にサイマグネットΩを覚えていれば、ガンガン攻撃PSIを使ってもすぐに補給できるのでだいじょうぶ。ただしサイマグネットが使えないネスだけは、仲間の回復という役目もあるので、PPを温存しながら戦うのが正解。

MONSTERS
モンスター

④ スリーク/サターンバレー/ゲップーの秘密基地/ミルキーウェル

スリークからサターンバレーにかけては、ゲップーが操る多種多様のゾンビやゴーストが徘徊している。とくに墓地の地下には、毒を持った者、とりついてくる者など、やっかいな敵が多い。サターンバレーには動物・昆虫系、ミルキーウェルには植物系のモンスターが多く見られる。



かわいいトムくん
〈モノ系〉
操り人形のお化け。こちらから近づかなければ動かないのが特徴。ときどき催眠術やブレインショックを使うが、恐れるに足りない。

ハロウィーンやろう
〈人間系〉
カボチャ頭の化け物。普段はニタニタしているだけなのだが、怒ると種をぶつけてくることがある。ほとんどの攻撃PSIが有効だ。

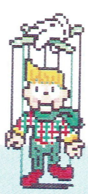




ちょっとくさゴースト
〈幽霊系〉
ゴミバケツから生まれたゴースト。ゴミバケツをよろいがわりに使い、防御力が高い。PKフリーズは効かないが、PKファイアーには弱い。



カビクサイマン
〈幽霊系〉
ゴミバケツから生まれたゴーストで、全身がカビでおおわれている。「カビのほうし」をまきちらすのが得意で、これがかかると涙がとまらなくなる。



おちゃめなサムくん
〈モノ系〉
かわいいトムくんと一緒に行動することが多く、少しだけ強いお兄さん的な存在。ディフェンスダウンのPSIを使うので早めに倒そう。



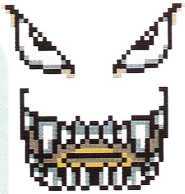
よくないハエ
〈昆虫系〉
きたない言葉を投げつけ、ガッツを喪失させる。攻撃力は高くないが、団体で行動し、小さいためにフィールド上で識別しくいのが困りもの。

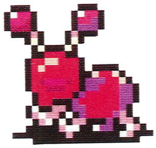




とりつきゾンビ
〈死霊系〉
人間にとりつくやっかいなゾンビ。とりつかれると、戦闘中にミニミニユーレイが攻撃をしかけてくる。仲間を呼ぶこともある。

アーバンゾンビ
〈死霊系〉
じめじめしたところにいないと体が乾燥してしまうらしく、墓地やダンジョン内に生息する。PSIも使わなければ特殊攻撃も使わない。





ばけテント
〈幽霊系〉
ふだんはサーカスのテントにしか見えないが、人間が近づくと突然牙をむき出して襲いかかる。サーカスで死んだ猛獣たちの霊が老朽化したテントに乗り移ったと考えられる。PKファイアー以外のPSIはほとんど効かない。直接攻撃を中心に。

アリアリレッド
〈昆虫系〉
アリアリブラックの進化した種。アリアリブラックを呼び寄せることも多い。団体で行動するので、PKファイアーでまとめて攻撃しよう。

オエップ
〈宇宙人系〉
ゲップーの手下。やはり「はえみつ」が好物で、息がたまらなくくさいので、嗅ぐと涙がとまらなくなる。また粘液を吐きかけてくることもあり、体にこの粘液がつくと身動きがとれなくなる。防御力もきわめて高い強敵だ。





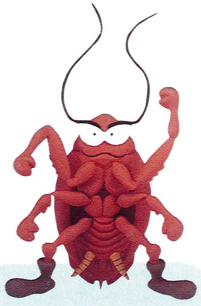


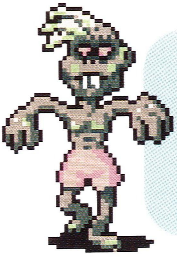
アーマーガエル
〈動物系〉
水辺に生息する、硬くて厚い外皮に覆われたカエル。その外皮のせいで動きは鈍いが、きわめて高い防御力を持っている。



ゾンビドッグ
〈死霊系〉
飼い主とともに墓場から甦ったゾンビ犬。その牙には毒があり、かみつかれると大きなダメージとともに毒に犯されることもある。

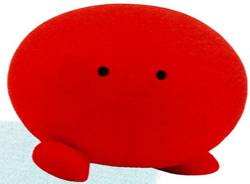
プレーンわに
〈動物系〉
太いシッポをふりまわし、鋭い歯が並んだ大きな口でかみついてくる。ジャングル生まれのため、PKフリーズにはめっぽう弱い。





どろつきゾンビ
〈死霊系〉
突然笑ったり、冷たい息を吐いたりと、ヘンな行動をとるゾンビ。甦ってからかなり時間がたっているためか、体はもろく崩れやすい。

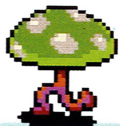
あれ
〈昆虫系〉
多くの人が無条件に生理的な嫌悪感をおぼえるアレ。倒すのには苦労しないが、突然飛んだりするので精神的なダメージを受けることが多い。

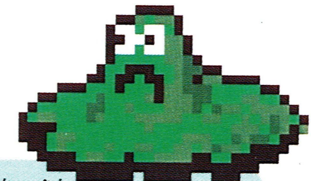


デヘラー
〈宇宙人系〉
ゲップーの基地にいる敵にしては、技も外見もたいしたことがない。楽に倒せるわりには、経験値も多くもらえる。またPPも簡単に吸いとれる。
120

けっこうわるいハエ
〈昆虫系〉
「よくないハエ」同様、ゲップーたちのまきちらす汚物によってモンスター化したハエ。これも汚いコトバを投げかけてくる。
141









強い歩く芽
〈植物系〉
名前のとおりの生態。サイマグネットや体力回復なども使いこなし、さらには仲間の「強い歩く芽」を呼びよせることもある。
172

いけないキノコ
〈植物系〉
歩くキノコの上級種。不思議な気分になる胞子をまき散らす点は同じだが、こちらの胞子には毒が含まれていることも多い。
157

ぐちゃぐちゃ
〈宇宙人系〉
ゲップーの手下で、オエップよりは格下だが、同じようにネバネバした粘液を吐き出しり、くさい息を吐いたりする嫌な敵だ。
224

ゲップー
〈宇宙人系〉
ギーグの手下の中でも、かなり高い地位の宇宙人。ブヨブヨとした外皮は汚物にまみれ、悪臭をはなっている。吐く息のくささはオエップなどの比ではなく、一発で「気持ち悪く」なってしまう。「はえみつ」に目がなく、これがあるとすべてを忘れてしまう。
650





兆年樹の芽
〈植物系〉
ミルキーウェルのパワースポットガーディアン。最初から「強い歩く芽」2匹を従えている。攻撃PSIの中で有効なのはPKファイアーだけだが、サイコシールドを張ることもあるので注意。
1024



ランプープ
〈植物系〉
サボテンの変種。PKファイアーが効くが、サイコシールドを張ることもあるので、通常は直接攻撃で対抗した方がいいだろう。
252

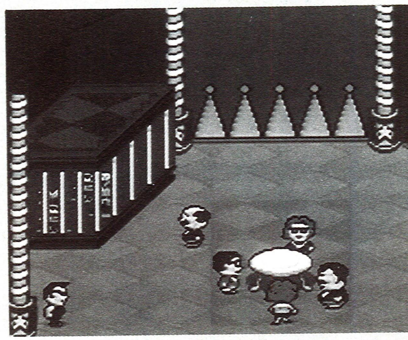
★各モンスターについている数字は、最大HPを表しています。

No.5
Vol.49
THREEK,TUESDAY,SEPTEMBER 6,199X
90￠

Threek Journal

Zonbi in Prison Says "To every Zonbi his own nest is best."

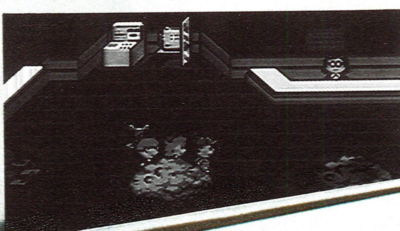
オリの中のゾンビたちは語る 慣れればけっこうイイ暮らし



少年発明家、アップルキッド君(12才,ツーソン市エジソン通り17番地)のアイデアグッズでテント内に捕らえられたゾンビたちだが、捕獲作戦の成功から１週間が経った現在もテント内でしぶとく生き(死に?)続けている。ゾンビ対策委員会改め、スリーク文化向上協会が行なった調査によると、「オレたちを怖がるお前らの顔がなによりの御馳走だ」と不敵なコメントを残しているとのこと。協会ではゾンビホイホイの商品化をはじめ、テントの安全を確保した上でゾンビたちをメインにしたサーカスを計画するなど、暗いイメージがつきまとった同市の活性化に意欲を燃やしている。

Panic in Departmentstore

--Black-out Strikes the popular departmentstore in broad daylight



大都会フォーサイドの人気デパート 謎の停電、真昼の大パニック

イーグルランド最大を誇る高層デパート、フォーサイドグランドストア(メインストリート５番地)で大惨事直前の事件が起こった。昨日… ばしパニック状態に陥った。さいわいエスカレーターなどの利用客も少なく、店員の…

ZONBI WORLD

No.1 Vol.48 GEPPUBASE,TUESDAY,AUGUST 27,199XÅ@90Åë

Falling Down of Our SweetBogy Tent

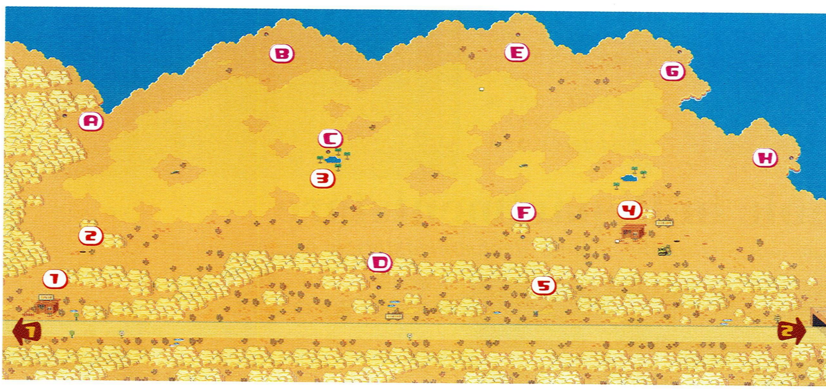


我々の同志化けテント 何者かに倒される

昨日、スリーク南部の広場にて同市を牛耳る実力者、ゲップー氏の右腕と呼ばれていた「化けテント」が何者かに倒されるという事件が発生した。彼が運搬中だった「はえみつ」も消えているため、当局では強盗殺人事件と断定して捜査を進めている。検証の結果、現場は何か燃えカスのような物を残しており、かねてから彼が苦手としていたＰＫファイアーを使う超能力者による…の可能性が強い。いずれにして…を攻める極悪非道…

DOKODOKO DESERT ドコドコ砂漠

イーグルランド南部から東部にかけて広がる砂漠地帯。「ドコドコ」は、先住のインディアンのことばで「試練の土地」という意味だが、年間の平均降水量が80mmを下回り、日較差が50℃を越えるという過酷な気候を考えれば、それもうなずけよう。しかし最近のアウトドアブームにともない、この灼熱の地で休暇を過ごそうという酔狂な人々も増えてきた。砂漠の南東には、1970年代末のイーグルランド革命戦争当時の軍資金が眠っているという噂があり、発掘を試みる人もいるが、いまのところ発見されていない。



- ① ドラッグストア
- ② タライ・ジャブの穴
- ③ オアシス
- ④ 埋蔵金発掘現場
- ⑤ スロットブラザース
- ➊ スリークへ
- ➋ フォーサイドへ

PRESENT BOX

- Ⓐ ダブルバーガー
- Ⓑ 命のうどん
- Ⓒ ダブルスキップサンド
- Ⓓ $1000
- Ⓔ ダブルバーガー
- Ⓕ ペンシルロケット5
- Ⓖ サイコキャラメル
- Ⓗ インスタントガッツ

ACCESS ドコドコ砂漠へのアクセス

ゲップーを倒したら、サターンバレーから再びスリークへ。町はすっかり明るさを取り戻し、トンネルにいたゴーストたちも消え去った。運行を再開したグレイハンドバスでフォーサイドに向かうが、交通渋滞で途中下車。そこがドコドコ砂漠だ。徒歩で砂漠を横断し、フォーサイドに行った後は、交通渋滞も解消されてバスで行き来できる。

GET AROUND ドコドコ砂漠のポイント

ドラッグストア［宿泊費　ひとり$70］　★★

丸太で作られた今にも壊れそうな店だが、最近は砂漠でリゾートを楽しむ若者が増え、けっこう繁盛しているようだ。品ぞろえは食べ物を中心に充実している。また簡易宿泊所も兼ねているが、ベッドがボロのわりには宿泊費が安くないので、冒険者にはあまり人気がない。

タライ・ジャブの穴　★★★

ドコドコ砂漠にはデザートモンキーと呼ばれる猿が生息していたが、観光客の増加とともに生息地が荒らされ、問題となっている。修行の途中、この地を訪れたチョンモ国ランマの高僧、タライ・ジャブ師は、窮状を訴える猿たちのために砂漠に穴を掘り、彼らとともに穴の中で瞑想の日々を送っている。瞑想中の師はだれとも話をしないが、会うべき時が来れば、それは自ずと知れるだろう。



Tarai Jab
タライジャブ

埋蔵金発掘現場　★★★

ある人物の依頼で埋蔵金の発掘をはじめた建設会社の社長、ショージ・モッチー氏は、砂漠の地下に人工のものと思われるトンネルを発見して、今や時の人となった。オネットの自称トレジャーハンター、ライヤー・ホーランドが彼に嫉妬するのも無理はない。ショージさんは寝食を忘れて発掘に没頭しているので、会ったら食べ物を差し入れして応援してあげよう。義理がたい人なので、一宿一飯の恩義はけっして忘れない。また発掘現場のわきに立つ小屋には、ショージさんの弟、チュージさんがいて、いつ行ってもタダで泊めてくれるし、電話も貸してくれる。



Shoji Motchi
ショージ・モッチー

スロットブラザース　★★

ハイウェイ沿いに放置された、古びたスロットマシン。壊れてて遊べないのかと思いきや、$1入れると後ろに控える3人組の男たちが回り出す。メキシコ風の帽子をかぶったこの男たちこそ、噂のスロットブラザースだ。ち

■砂漠の落とし物

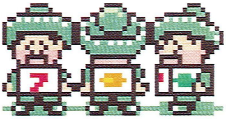
だれが立てたか、砂漠の北東部に立て札が。「大切なコンタクトレンズを探してください」とある。こんな広い砂漠に小さなコンタクトレンズを落とす方が悪い、といわずに探してあげよう。光っているので、案外簡単に見つかる。落し主はフォーサイドのパン屋の2Fに住んでいて、届けてあげるとお礼をくれる。ただし、あんまり大きな期待はしない方がいいかも。

■黒ゴマと白ゴマ

砂漠に隠された、なんとも形容しがたい不思議な恋の物語。北側の真ん中あたりに、黄色い砂に混じってひと粒の黒い点がある。これが黒ゴマで、チェックすると、昔冷たくした彼女の白ゴマにあやまりたいという。白ゴマを見つけ出して、そのことを伝えると……。ちなみに、白ゴマは南西部の茶色い砂のあたりを探すと見つかるはずだ。

■おたずねもののムシ

冒険者のあいだで「幻のモンスター」と呼ばれているのが、この生物。運よく見つけても、砂の上を素早く走り、逃げてしまう。岩などを利用して追いつめ、戦闘に入ったとしても、一瞬で倒れてしまうので、名前を確かめることもできない。しかし経験値をたっぷりもらえるので、見かけたらうまく追いつめよう。

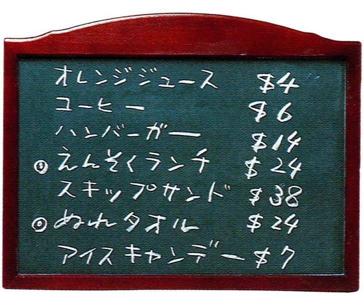


Slot Brothers
スロットブラザース

なみに景品は、7・7・7の大当たりでサイコキャラメル。その他にヒヨコ、スキップサンド、オレンジジュース。たいしたことないといってしまえばそれまでだが、当たった時の彼らの盛り上がりようは、闘いに疲れた冒険者をハッピーな気分にさせてくれることまちがいなし。

SHOPPING ドコドコ砂漠での買い物

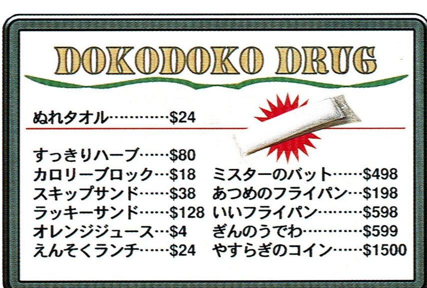
砂漠歩きの必需品は「ぬれタオル」。猛暑のために日射病は避けられないが、これがあればヒーリングαでPPを浪費することも減る。武器では「ミスターのバット」と「いいフライパン」は装備しておきたいところ。ジェフが「スーパーエアガン」を持っているなら、「アストロマシンガン」は買わなくてもいいだろう。威力に大きな差はない。もしお金に余裕があるのなら、「やすらぎのコイン」で防御力を上げた方が、闘いはより楽になる。また、広い砂漠をくまなく歩きたいという人は「スキップサンド」を食べながら歩くといい。



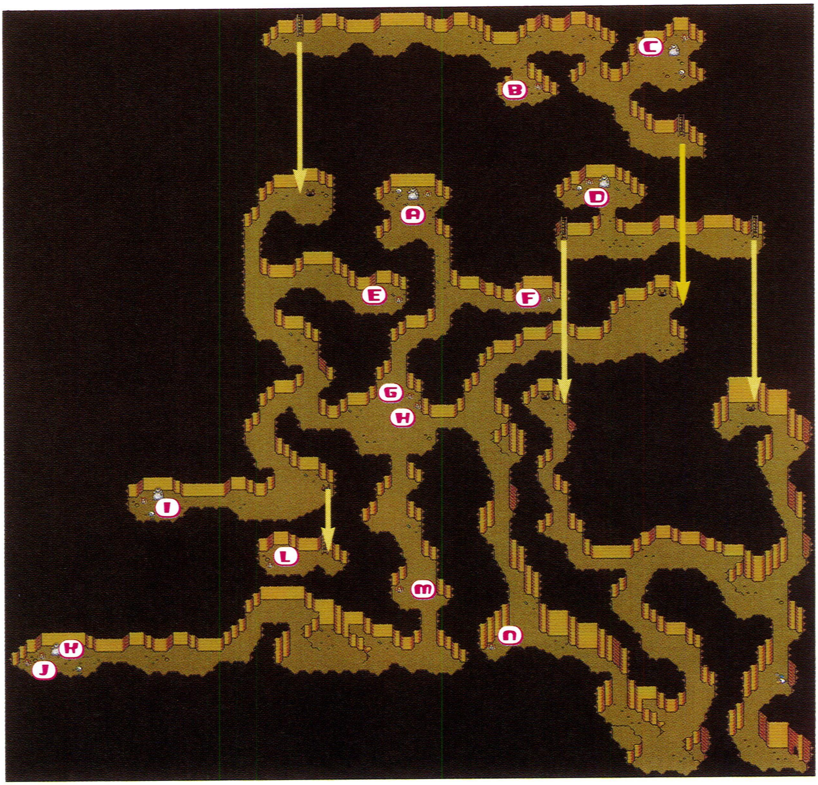


●密売人

アストロマシンガン	$425
ボム	$149
ペンシルロケット	$29
さびのもと	$89



MOCCHI'S PIT 埋蔵金発掘現場



ACCESS 埋蔵金発掘現場へのアクセス

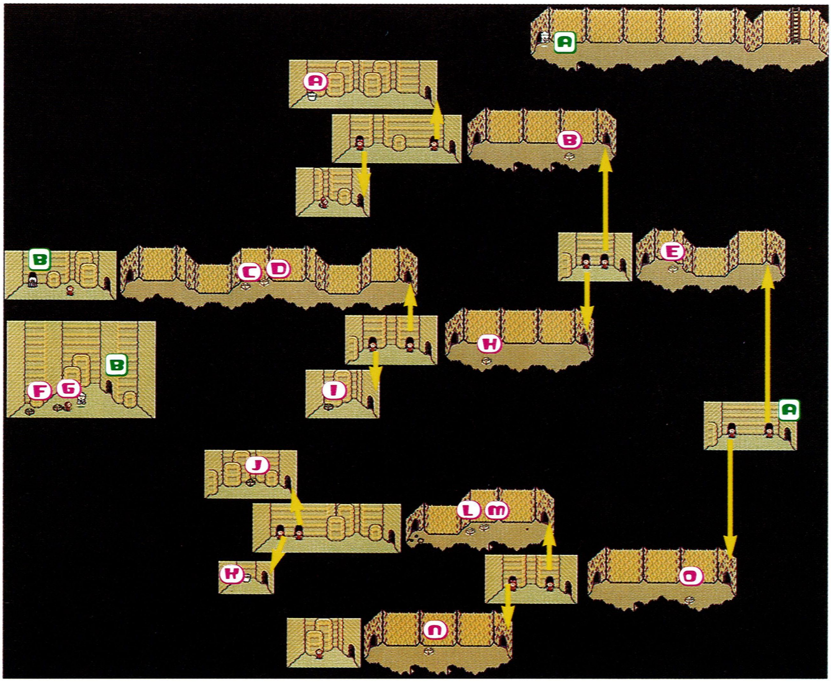
砂漠の南東で埋蔵金を掘っているショージ・モッチーに食べ物をあげたネスたちはフォーサイドへ。トポロ劇場に行くと、あのトンズラブラザースがいるが、彼らはまたもや借金に縛られている。支配人のミス・フェイクに会うと、その額はなんと100万ドル！　「金が出たら全部やる」というショージさんのことばを思い出したネスたちは、再び埋蔵金発掘現場に。するとそこには巨大な穴が開いていて、まわりに人だかりができている。穴に入るとショージさんがいて、化け物のせいで先に進めないと困っている。5匹の「穴の主」を倒したらショージさんに報告。徒歩でフォーサイドへ向かおう。



PRESENT BOX

- A ガッツカプセル
- B カロリーブロック
- C 守りのコイン
- D IQカプセル
- E ぬいぐるみ
- F 裏カンポー
- G 遠足ランチ
- H クロワッサン
- I サイコキャラメル
- J ラックカプセル
- K プラチナの腕輪
- L スーパーボム
- M ボム
- N ペンシルロケット

MONKEY HOLE タライ・ジャブの穴



PRESENT BOX

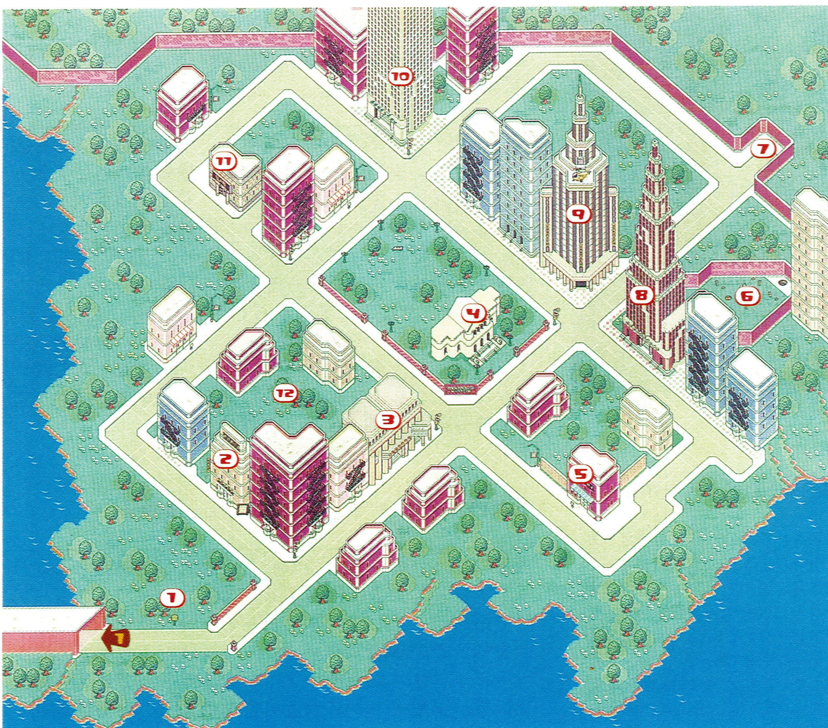
- A 中和マシン
- B ハンバーガー
- C 遠足ランチ
- D ハンバーガー
- E ぬれタオル
- F 命のうどん
- G さとりの弁当
- H 大人のドリンク
- I ドラゴンパウダー
- J 炎のペンダント
- K こわれた筒
- L ものさし
- M ハンバーガー
- N ピザ
- O ピザ

ACCESS タライ・ジャブの穴へのアクセス

埋蔵金発掘現場で穴の主をすべて倒した後、徒歩でフォーサイドへ向かうと、チュージさんが追いかけてきて橋の上でダイヤモンドをくれる。それをフォーサイドのトポロ劇場のオーナーに渡せば、借金に縛られているトンズラブラザーズが解放される。その後、閉鎖されていたデパートに入り、デパートの怪人を倒す。さらにボルヘスの酒場からムーンサイドへ行き、マニマニの悪魔を倒して、モノトリーを改心させる。するとようやくタライ・ジャブの修行が終わり、ダンジョンに入れるようになる。

FOURSIDE フォーサイド

イーグルランド北東部に位置する世界屈指の大都市、フォーサイド。ここは世界経済の中心地であり、世界一の高層建築として知られるモノトリービル、世界一の広さを誇るフォーサイドグランドストアなど、幾多の摩天楼がそびえ立つ。また音楽ファンの聖地となっているトポロシアターをはじめ、文化・芸術面でも常に世界をリードしてきた。町の実力者モノモッチ・モノトリー氏は、ついこの間まで無名の存在だったがメキメキと頭角を表わし、いまや不動産王。新聞調査によれば市民の支持率が70%を超えるというが……。



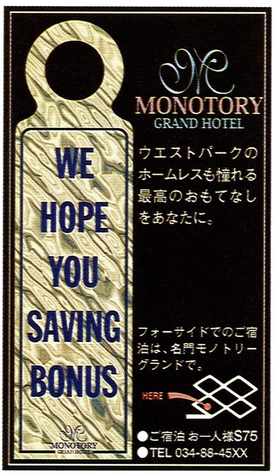
1 バスストップ
2 モノトリーグランドホテル
3 トポロシアター
4 恐竜博物館
5 フォーサイドベーカリー
6 マグネットヒル
7 ジャンク屋
8 フォーサイドグランドストア
9 モノトリービル
10 フォーサイド病院
11 ボルヘスの酒場
12 ヒント屋

1 ドコドコ砂漠へ

ACCESS フォーサイドへのアクセス

最初にフォーサイド入る時は、砂漠を徒歩で横断するしか道はない。途中、埋蔵金発掘現場でショージ・モッチーさんに食べ物を分けてあげるのを忘れずに。フォーサイドに入った後も、何度か砂漠と町を往復することになるが、その時にはバスも運行を再開している。

GET AROUND フォーサイドのポイント



モノトリーグランドホテル
［宿泊費　ひとり$75］　★★

フォーサイドの南西の端にあって、大陸横断バスの終着点にも近く、交通の便がよいので、冒険者たちに人気があるホテル。あまりの客の多さに、ドアマンもちょっとボケぎみ。あげてもいないチップのお礼をいわれてしまう。ドアマンがチップをはずんだらしい人物の名前に聞き覚えがあるが、いつからそんなに羽振りがよくなったんだろう？　ちなみに名前からわかるとおり、このホテルのオーナーは町の実力者のモノトリー氏。新聞調査では日に日に支持率が上がっていくが、町の人たちの評判はかならずしもよくない。このホテルもかなり強引な方法で自分のものにしたという噂だ。

■6人目の男、キーボー

公表されているトンズラブラザーズのメンバーはボーカルのラッキーとナイス、リーダーのゴージャスにオーケー、グルービーを加えた5人。だがステージを見ると、実は6人いる。ステージ左端で黙々とキーボードを弾いているのが、その6人目の男だ。名前は「キーボー」。これはキーボード担当であることからつけられたあだ名だという説と、彼は日本人で本名がキハチローだからという説がある。ツアー用のサポートミュージシャンかと思いきや、ツーソン時代からの仲間のようだし、謎の存在だ。

トポロシアター　［入場料$30］　★★★

世界のショービジネスの中心といわれる由緒あるコンサートホール。ここに出演することが、スーパースターの証でもある。そして、なんとあのトンズラブラザーズが、いまやここの看板スター。ツーソン時代よりもさらにショーアップされたダイナマイトなステージで人気を呼んでいる。楽屋でトンズラと再会をはたし、ともに成功を祝おうと思ったら、案の定というべきか、劇場の支配人ミス・フェイクにニセの契約書をつかまされて、100万ドルの借金があるという彼ら。まったくもって懲りない人たちではあるが、モノトリー氏に会うには彼らの力を借りなくてはいけない。砂漠の埋蔵金が出れば、100万ドルぐらい楽勝なんだけど……。
無事トンズラを解放することができたら、その時に見せてくれる彼らのラストステージは、1回かぎりのスペシャルバージョン。運が良ければ、噂の新人歌手ビーナスの飛び入り参加も期待できる。



Venus
ビーナス

恐竜博物館 ［入場料 $5］ ★★★

恐竜の等身大の化石が展示されるイーグルランド最大の博物館。ライスボウルという名の研究員がいて、あまり親切とはいえないが、恐竜について耳寄りな情報を教えてくれる。この男、いい年をしてアイドル系に目がないらしく、いまはトポロ劇場に出ている新人歌手のビーナスに夢中。かなりアブナイ人物らしく、トポロ劇場の警備員のブラックリストに載っているという。なんだか自分勝手な人みたいだし、あんまりかかわり合いになりたくはないけれど、近い将来、彼に頼み事をすることになりそうなヤな予感がする。

フォーサイドグランドストア ★★★

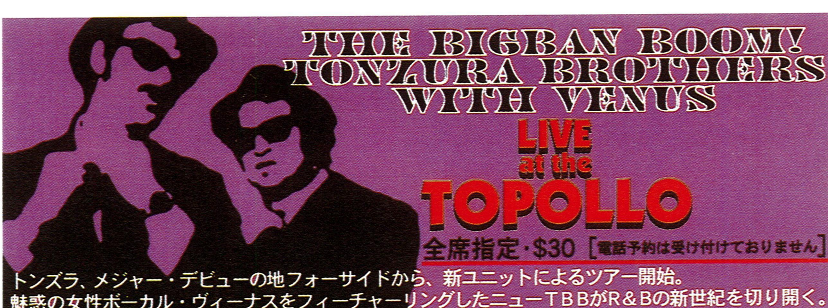
世界最大のデパートとして知られ、その広さは「店員も迷うほど」。食品からスポーツ用品まで、品ぞろえは豊富だし、大都市だけあってシャレたものが並んでいる。このデパートも、オーナーはモノトリー氏。近所の人の話では、彼が経営するようになってからなにかとトラブルが多く、現在もなぜか閉店中。トポロ劇場の出演者がトンズラからビーナスに変わる頃には新装オープンする予定だが、こんな状態ではゆっくりと買い物をするなんて無理な相談かも。

ボルヘスの酒場 ★★★

街のはずれにある小さな酒場。昼間からヤケ酒をあおる人などもいて、本当ならこどもが出入りするような場所じゃないのだが、ここにはモノトリーがよく顔を出すという噂あり。マスターもママも噂を否定するが、落ち着きはらったママに対し、マスターはウソがつけない小心者。どうもこの店の中には、どこかに通じる入り口があるようだ……。噂の真相が知りたければ、デパートの停電が直った後、ここに来るといい。

■その後のダジャレ男

ボルヘスの酒場で会った、つまらないシャレをいうジミな男。実は、その後も着々と新しいネタを仕込んでいたのだ。ネスに受けなかったことが、それほどショックだったのだろうか……。ただし新ネタが笑えるかどうかは秘密。ほかの街に行ってからも、ちょくちょく顔を出してみるといいだろう。





モノトリービル ★★★

フォーサイドの摩天楼群の中でもっとも高く、街のシンボルにもなっている超高層ビル。つい最近まではエンリッチ・フレイバー・ビルという名前だったが、ここもまたモノトリー氏によって買収された。最上階の48Fには彼のオフィスがあるが、エレベーターで行けるのは47Fまで。その47Fでは意外な人物が待っている。そう、ホテルでいつもドアマンにチップをはずんでいるあの男だ。彼はモノトリー氏のコンサルタントとして、ボディガードつきの身分になっているのだが、いつの間にそんな権力を手にしたんだろう。ちなみに彼の好物は「いちごとうふ」。メイドのエツコさんは、わがままな彼の頼みをきいて、この珍品を探し回っているらしい。途方にくれている彼女を見かけたら、力になってあげよう。



Etsuko
メイドのエツコ



Monomochi Monotoly
モノモッチ・モノトリー

フォーサイドベーカリー ★

主人自ら客引きをするパン屋。都会的なおいしさが売りらしいが、味は特別というわけではない。この店の2Fに住んでいるのがペテネラ・ジョバンニ。ドコドコ砂漠にコンタクトレンズを落とした張本人だ。このコンタクトレンズはおばあさんの形見だそうで、届けるととても喜んでくれる。いわく「ぼくの家系はものを大切にする」そうで、長年大事にしてきたあるモノをお礼にくれる。もらってうれしいかどうかは保証のかぎりではない。

病院 ★

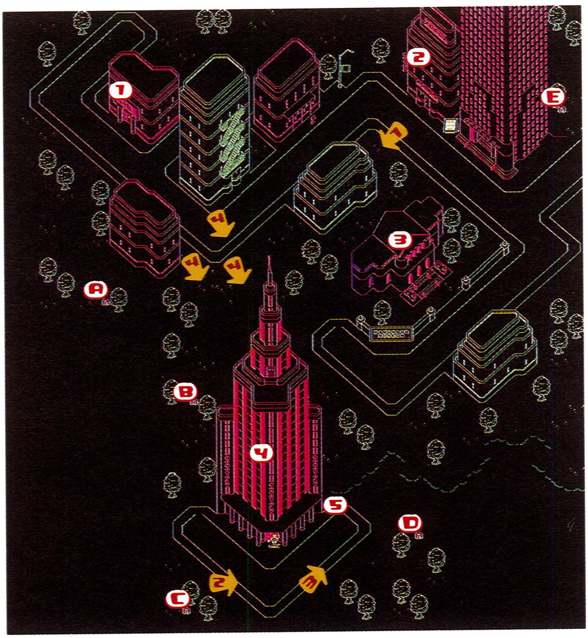
どの病院に行っても、かならず出会うヒーラー。しかし彼が施す治療は、西洋医学からすれば怪しげなまじないにすぎない。そのため、この病院にはヒーラーと病院が無関係であることを主張する貼紙がしてある。しかし当のヒーラーは相変わらず病院のロビーをうろうろしている。のんきなもんである。

■アンブラミ・ミンチの孤独

フォーサイドのすべての事件が解決した後、ボルヘスの酒場へ行くと、あのアンブラミ・ミンチ氏がいて飲んだくれている。かつてその席に座っていたエンリッチ・フレイバー氏がビルのオーナーに返り咲いたのと入れ替わるように、失意の日々を送っているようだ。ネスにイヤミばかりいう嫌な人だったけど、息子に見捨てられ、妻のラードナーが浮気をしているとも知らず、ひたすら世を呪うその姿は哀れだ。

MOONSIDE ムーンサイド

暗闇の中、摩天楼のシルエットが不気味に輝くムーンサイド。フォーサイドとは、ポジとネガのような関係にある。モンスターはうようよしているし、町の人々が話すこともわけがわからない。まさに悪夢の世界だ。この町、暗くて見えないが、実はいくつかのブロックに区切られている。町のそこここにいるある人々に話しかけると、別のブロックに強制的にワープさせられるので、目的の場所に行くにはコレをくり返すしかない。



1. ボルヘスの酒場
2. ホテルダークムーン
3. ムーンサイド博物館
4. モノトリービル
5. じゃまをする男

- 1 モノトリービル左下へ
- 2 モノトリービル右下へ
- 3 出口のない部屋へ
- 4 じゃまをする男へ

ACCESS ムーンサイドへのアクセス

トンズラ解放後、デパートへ行くと停電になり、ポーラがさらわれる。4Fに上がると奥の部屋にギーグの手下、デパートの怪人が。そいつを倒した後、ボルヘスの酒場へ行き、中に入る。すると表がなんだか騒がしい。路地にあのトンチキさんが倒れているのだ。野次馬のひとりにモノをやって場所をゆずってもらおう。トンチキさんと話をすれば、ムーンサイドへの入り方がわかる。

PRESENT BOX

- A 大人のドリンク
- B 裏カンポー
- C 闇のペンダント
- D ハンドバッグのベルト
- E ダブルバーガー

GET AROUND ムーンサイドのポイント

ボルヘスの酒場　★★★

ボルヘスの酒場のカウンターの裏からムーンサイドに入ると、この店に出る。ただし、ここからフォーサイドに戻ることはできない。マスターもママもボルヘスの酒場にいた人に似ているが、やはり別人。どうやら、この町では「はい」と「いいえ」が入れ替わっているらしい。

モノトリービル　★★★

ビルの正面にある「マニマニの像」。オネットのライヤー・ホーランドが掘り出したこの黄金の像が、平凡なペンキ屋だったカーペインターを狂わせ、いままた風采のあがらない不動産屋だったモノトリー氏に巨大な権力を与え、ネスたちの行く手をはばんでいる。ムーンサイドでの大きな目的は、この像を倒すことに他ならない。しかし、像は見えているのに、船員風の男がじゃまをしていて通れない。彼の知り合いらしい「まゆげがつながっていて金歯の男」を探し出すのが先決。いったいどんな顔をしているか見てみたいものだが……。この男は「出口のない部屋」にいる。

ホテル“ダークムーン”［宿泊費　ひとり$50］　★★

宿泊すればちゃんと体力も回復するし、フロントには電話もキャッシュディスペンサーも売店もあるので、ホテルの機能は十二分にはたしている。だが、ここでも「はい」と「いいえ」が逆になっていて、まぎらわしいことこの上ない。ちなみに新聞は『ムーンサイドプレス』が読めるが、内容はなんだかわからない。

ムーンサイド博物館　★

フォーサイドと違って、入場料はいらない。ライスボウルによく似た男もいるが、ここにある骨は恐竜のものではなく、「あなたのほね、わたしのほね」らしい。しかし骨をよく見てみると、どうも一本足の巨大な生き物の骨ようだ。気味が悪い。

■数字を減らす少年

町の東南にいる、もじゃもじゃ頭の少年。この少年は、なぜか「数字を減らしている」そうで、ひたすらカウントダウンを続けている。最初に会ったときは250のあたりを数えているのだが、次に会うと60前後に減っている。そして、ついに数字がゼロになると……。

■病院での逆転

ムーンサイドにも病院があって、こちらもホテル同様、機能としては十分役目をはたしてくれる。だが、すべてが逆さまのこの町のこと、ヒーラーがデスクに座り、医者はそのうしろで立って診察と立場は逆転。ちなみに病院の東にいるボディガード風の男に話しかけると、あっという間に「病院送り」にしてくれる。

THE GREATEST DEPART

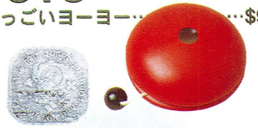
4F

SPORTS

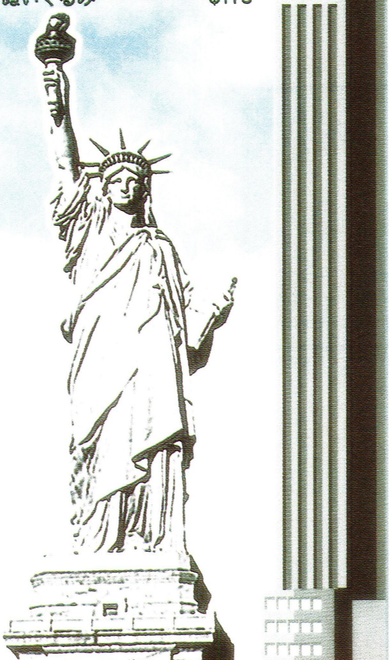
いいバット……$98
とてもいいバット……$399
ミスターのバット……$498
やきゅうぼう……$19

TOYS

すっごいヨーヨー……$998



やすらぎのコイン……$1500
まもりのコイン……$2000
まっかなリボン……$179
まもりのリボン……$389
ぬいぐるみ……$178



3F

TOOL

いいフライパン……$598
シェフのフライパン……$1198



ぎんのうでわ……$599
きんのうでわ……$2799
さっちゅうスプレー……$19
ハブラシ……$3
ぶんどき……$2

DRUG

かぜぐすり……$22
すっきりハーブ……$80
おとなのドリンク……$38
カロリーブロック……$18



2F

BURGER

オレンジジュース……$4
コーヒー……$6
ポテトフライ……$8
ハンバーガー……$14
ダブルバーガー……$24



FOOD

ゆでたまご……$9
バターロール……$12
クロワッサン……$18
バナナ……$5
えんそくランチ……$24

TOPPING

ケチャップ……$2
こなざとう……$3
チョコチップ……$4
コンデンスミルク……$4
あおのり……$2
タバスコ……$3
しお……$2

1F

TICKET COUNTER

FOURSIDE GRAND STORE

call 040-76-34XX / 040-76-35XX

*返品はお早めに

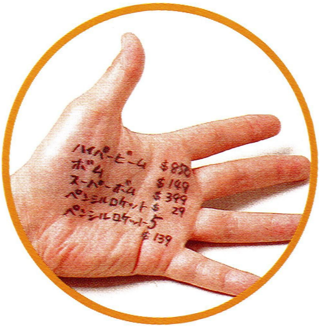
SHOPPING フォーサイドでの買い物

フォーサイドのショッピングといえば、やはりデパートでということになる。ぜひ買っておきたいのは、3Fツールショップで売っている「シェフのフライパン」と「金の腕輪」。4Fのおもちゃ屋で売っている「すっごいヨーヨー」は、攻撃力こそ高いが正確さに欠けるので、無理して買う必要はない。それよりも「土星さんのコイン」を持っていない人に「守りのコイン」を装備させる方が先だ。また、デパート停電後はネスとジェフふたりの冒険が続くので、ここで「ぬいぐるみ」を買っておいて敵の攻撃を拡散するのも手。

2Fの倉庫では、例の武器密売人が隠れて商売をしている。ジェフに「ハイパービーム」を買って、なお余裕があれば「スーパーボム」も入手しておくといい。複数の敵にダメージを与える、かなり強力な兵器だ。デパート以外の買い物では、町の東にいるジャンク屋“ブリッキーハンダー”を訪ねるといい。ここで手に入る「こわれたメカ」は、ジェフが修理すれば「ダブルビーム」になる。





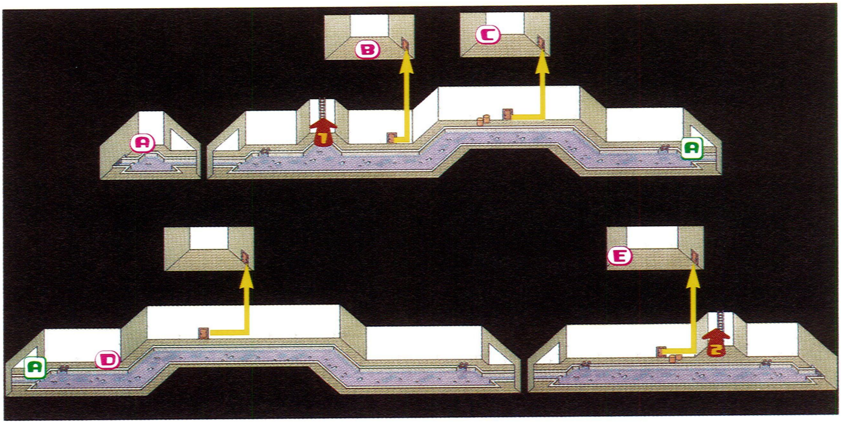


●密売人

ハイパービーム	$850
ボム	$149
スーパーボム	$399
ペンシルロケット	$29
ペンシルロケット5	$139

MAGNET HILL マグネットヒル

フォーサイドグランドストアの裏手にある、レンガ塀に囲まれた空き地。この空き地の中心からは強い磁力が放たれているために、周囲の金属を次々と引き寄せて、いまではキラキラと輝く小さな山のようになっている。これだけ強力な磁力を放つものがあれば、当然その周辺に電波障害などが起こるはずだが、なにごとにも無関心を装う大都会フォーサイドの人々は、ほとんどその存在に気がついていない。ただ、ひとり塀の中をのぞきこんでいる男だけは、ここが自分の場所ではないということに感づいているようだ。



ACCESS マグネットヒルへのアクセス

マグネットヒルに入れるのは、サマーズのスカラビ文化博物館で「ヒエログリフの写し」を手に入れてから。博物館を出ようとすると、受付の黒電話が鳴る。電話をかけてきたのは、フォーサイド恐竜博物館の研究員ライスボウルだ。なにか「とんでもないもの」を発見したという。恐竜博物館に行き、彼に話を聞こうとすると、ビーナスのサインをねだられる。トポロ劇場でビーナスにサインをもらったら、それをライスボウルに渡そう。博物館の奥の部屋に入ることができれば、マグネットヒルに通じる下水道の入り口が見つかるはずだ。

1 恐竜博物館へ
2 マグネットヒルへ



PRESENT BOX
(ゴミ箱)

- A クロワッサン
- B こわれたアイロン
- C こわれたスプレー
- D さびのもとスーパー
- E こわれたバズーカ

CAUTION!

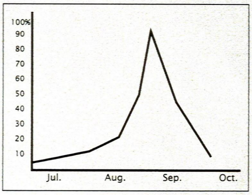
上記の他、パワースポットにある玉手箱の中には「ウサギ好みニンジン」が入っている。重要なアイテムなので取り忘れないこと。

FOURSIDE POST

No.25568
TUESDAY, SEPTEMBER 6, 199X
ESTABLISHED 1886
95¢

Over 50% Citizen Support for Anti-Monotoly

フォーサイド市民によるモノトリー氏の支持率50%を下まわる



本紙が行なったフォーサイド市民1000人に対する電話調査の結果によると、その絶大なるカリスマ性で市民の人気を得ていた実業家モノモッチ・モノトリー氏への支持率が著しく低下している。2週間前には過去最高の90%を記録したが、その後急激な下降線をたどり、現在は50%を下回ってしまった。支持率低下の要因としては、やはり氏がモノトリービルの経営から手を引いたことがあげられる。フォーサイド市の就労人口の3分の1に職場を提供している同ビルとの関係を失ったことが、支持率にも顕著に反映したようだ。なお同ビルの所有権は、元の持ち主であるE・フレーバー氏に戻され、近々エンリッチフレーバービルと名称を変更する予定である。

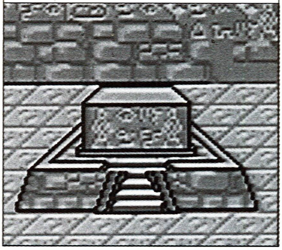
WORLD NEWS

Gang Theft Hawks Eye

スカラビに窃盗団？

ピラミッドの秘宝タカの目が何者かに持ち去られる

【スカラビ５日----C・ゲーブル記者】先刻の事件以来、厳重な警備が敷かれたスカラビのピラミッドだが、現地時間昨夜未明(イーグルランド東部時間午前６時頃)、再度賊の侵入を許していたことが判明した。度重なる失態にスカラビ文化保存協会は、この事実を隠蔽しようとした模様。責任者のW．ハッサン氏によれば「賊はタカの目を使うために必ず魔境へやってくる。そこを逮捕する作戦を立てており、作戦成功のために情報公開を見合わせた」と弁明している。



Lonsome Death Megalopolis

都会の孤独な死

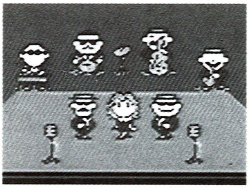
サングラス ひげ 長髪 アロハシャツの

昨日正午、メインストリート７番街で身
の男性が倒れているのが発見された。間
男性は病院に運ばれたが、同日午後４時
に死亡。検死の結果、男性はかなり衰弱
り、警察では殺人事件の可能性も考慮し
捜査を進める一方で、男性の風貌が特徴
とから、知人からの連絡を待つ構えだ。ま
この男性は人通りの多い路上に倒れていた
かかわらず、長時間放置されていた模様で
「さわらぬ神にたたりなし」的な都会人気
疑問視する識者もある。

Venus Fascinates Fourside

--Autograph hunters rush on her from day to day

いまフォーサイドでビーナス人気沸騰中!毎日がサイン攻め



トポロ劇場に出演中の人気女性ボーカリスト、ビーナスさんが、９
…を成功裡に終えた。これは同劇場に出演した歴代のアーチストの中でも、もっとも短期間に達成された記録で、彼女の人気の高さを物語っている。彼女は西部の商都ツーソンから単身上京、その美貌とシンガーとしての才能を存分に発揮してスターダムにのし上がった。いまや同劇場からメジャーデビューをはたしたトンズラブラザ

MOONSIDE PRESS

86552.oN X991 YADSEUT 9 REBMETPES

Manimani is Always Manimani of All Mani

MONSTERS
モンスター

⑤ ドコドコ砂漠／フォーサイド／ムーンサイド／マグネットヒル

砂漠にはバッファローをはじめとする大型の動物が棲息する一方、ほとんどその姿を見たものがいないという幻の昆虫がいる。見かけたら、ぜひ捕獲したいもの。フォーサイド周辺は大都会だけあってモンスターも多種多様。中でも下水道に住む動物たちは、都会の汚染に鍛えられているだけあって実にタフだ。



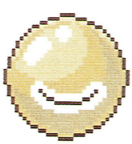
おたずねものムシ
〈昆虫系〉
砂漠に住む緑色の虫。逃げ足が速い上に、闘ってもすごく弱いので、その名前を知る人は少ない。倒すとたくさんの経験値をもらえる。



スケルピオン
〈昆虫系〉
砂漠につきもののサソリ。もちろん毒を持っているし、けっこう素早い。PKフリーズやPKファイアー、催眠術が効果的だ。



トサカラン
〈動物系〉
足が速く、見かけによらず防御力も高い。PKファイアーやPKフリーズも効くが、催眠術で眠らせてじっくり戦ったほうが得策。



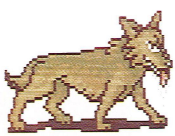
わらいボール
〈モノ系〉
ドコドコ砂漠でもっともイヤな敵。倒すと爆発を起こし、こちらも大きな被害を受けてしまう。催眠術が効くので眠らせて逃げるのも手。



おあいそユーホー
〈メカ系〉
そのかわいい姿からユーホーコレクターのあいだでは人気No.1。しかし強力なビーム攻撃に加え、ライフアップも使うなど侮れない。



バッファロー
〈動物系〉
強靭な筋肉のおかげで打たれ強く、直接攻撃は得策ではない。パラライシスが必ず効くので、まずはシビレさせておくのが手。

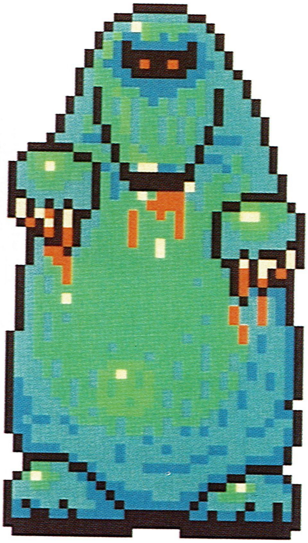


デザートウルフ
〈動物系〉
あごの力が強力なことで知られる砂漠の狼。キバには毒もあるので注意したい。攻撃PSIはどれもよく効く。



ツナマン
〈モノ系〉
ふだんは4匹程度の集団で行動するので、PKファイアーで一気に燃やしてしまうのが得策。つっぱりダックとツルんでいることも多い。

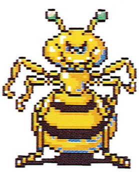


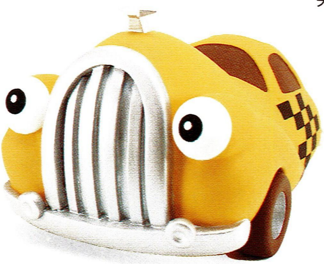


穴の主
〈動物系〉
全部で５匹いるが、全員「３番目の強さ」にこだわる巨大なモグラ。最初からパワーシールドを張っているので、いきなりの直接攻撃は危険だ。フラッシュとフリーズが有効だが、防御力が高いので、ここはフリーズγで一気にカタをつけたい。

巻きへびドライ
〈動物系〉
砂漠にいることから、この名前がつけられた。なわばり意識が強く単独で行動。仲間を助けに行くことはほとんどない。

もっと巨大アリ
〈昆虫系〉
硬い外皮に包まれており、直接攻撃はあまり効かない。効果的なのはフリーズ。怒ると毒針を突き出して襲いかかってくる。







マッドサイン
〈モノ系〉
ギーグに生命を与えられた道路標識。パラライシスや催眠術などのPSIを使う。こちらからの攻撃PSIは、どれもあまり効かない。

マッドタクシー
〈メカ系〉
ネスたちめがけて暴走してくる恐ろしいタクシー。汚い排気ガスをまき散らすので、目をやられてしまうことも。パラライシスが効く。



めいわくなオヤジ
〈人間系〉
フォーサイドで見られる酔っ払い。歩き方も少しふらふらしている。それほど強くもないので、直接攻撃を連続していればいい。



あやかしのレコード
〈モノ系〉
ブレインショックが有効だが、その前に直接攻撃で倒してしまった方が速い。レコードのくせにおもな攻撃は体当たりで、音楽をかけることはない。

キラーカップ
〈モノ系〉
停電中のフォーサイドデパートに出現。HPはそれほど高くはないが、熱いコーヒーをかけられると意外に大きなダメージを受ける。





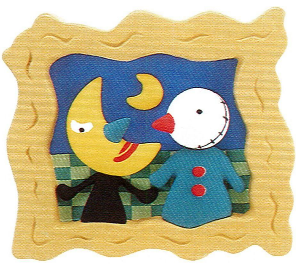


デパートの怪人
〈宇宙人系〉
ギーグの手下の宇宙人。デパートを停電させ、ポーラをさらった憎い敵。ファイアー、フリーズ、ブレインショックと、PSIを自在に使いこなす。ちなみにデパートの怪人を倒しても、まだポーラとは再会できない。

ムジカ
〈モノ系〉
PSI攻撃はほとんど無効。直接攻撃で挑むしかない。なにより怖いのはビリビリ攻撃。フランクリンバッジを持っていたい。



失われし記憶
〈モノ系〉
シュールなモンスター。時間を止め、再び時間が動き出すまで、何度も連続攻撃をしかけてくるズルいやつ。催眠術が有効。



謎のゲージュツ
〈モノ系〉
理解し難い芸術的絵画で、ネスたちを眠らせてしまうというおかしな敵。パラライシスで先にシビレさせてしまえば戦いやすい。



いかりのプラグ
〈モノ系〉
放水栓の化け物。むしゃくしゃすると、あたりかまわず放水しまくるという、困った性格の持ち主。防御力もなかなか高い。

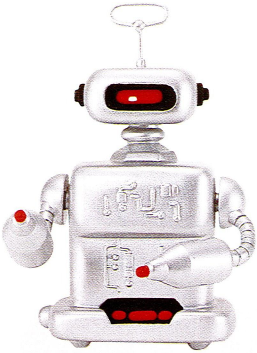


マニマニの悪魔
〈メカ系〉
モノトリーを惑わせた恐ろしい像。サイマグネットやパラライシスなど、補助系のPSIを使ってくる。防御力、攻撃力ともに高い。マニマニの像の正体は、ギーグが送り込んだ幻影マシーンだ。



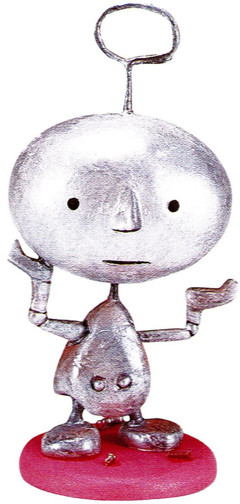
ロボ・ガロン
〈モノ系〉
いきなりカウントダウンし始め、0になると爆弾を投げたり、体力を回復したりする。カウントダウン中は攻撃してこないので、そのあいだにひたすらアタック。





悪のネズミ
〈動物系〉
都会のネズミは、やはり田舎のネズミよりも強くて悪い。下水道に住んでいるためか、かみつかれると毒に犯されることもある。

見張りロボ
〈メカ系〉
モノトリービルの48Ｆに配備された偵察ロボット。ペンシルロケットを使うなど、偵察にしてはやりすぎの感もある。



ゆだんロボ
〈メカ系〉
体力を回復したり、よろけて見せたりと、マジメなんだかふざけてるのかわからないほど行動が多彩。そのくせ耐久力がかなり高いので、苦戦を強いられる。



あのアレ
〈昆虫系〉
「アレ」も、やはり都会に住んでいるヤツの方が強力。例によって顔めがけて飛びかかってくる上に、連続攻撃までしてくる。

巨大ネズミ
〈動物系〉
下水道に住むネズミたちのボスで、マグネットヒルのガーディアン。巨体にもかかわらずネズミ特有のすばしこさを持っていて、スマッシュヒットを連発する。弱点はとくにないが、ファイアーとフラッシュは比較的効く。



悪臭ゴースト
〈幽霊系〉
名前のとおり「ちょっとくさゴースト」よりもっとクサい。悪臭でこちらのオフェンスを下げるだけでなく、とりついたりもする。



★各モンスターについている数字は、最大HPを表しています。

ULTRA SCIENCE CLUB

U.S.C通信　No.24
199X年冬号　Vol.38

発行：ウルトラサイエンスクラブ
文責：P・ガウス（U.S.C第24代部長）

■特集:PSI

すぐれた科学者たらんとする者は、すぐれた超科学者たれ―とは、だれのことばかすっかり忘れてしまったが、科学の歴史の裏には、常に人々のロマンを求める心があったことを忘れてはならない。つまり科学者には、超科学を許容する柔軟な脳ミソが必要ということだ。そこで今回は、部員各位に超能力=PSIに関するレポートを寄せてもらった。

●ＰＳＩレジスト(耐久値)の分析

モンスターによっては、特定のＰＳＩに対してある耐久力を持つことがわかっている。その値には、通常ダメージを100％と設定すると、0％、20％、100％、200％の４段階がある。ただし、必殺ＰＫだけは、どんな種類のモンスターでも同一の効果を期待できるが、コイツは当たらない場合もあるので一長一短。ＰＫサンダーもモンスターの数によって命中率にバラつきがあり、対象が４名以上の場合は100％、３名なら75％、２名なら50％、ひとりの場合は25％まで低下してしまう。つまり対象が多数の場合に有効なPSIといえる。また催眠術とブレインショックは相反する関係にあり、比較的知能の低い対象には催眠術、逆に高い対象にはブレインショックが有効である。

●ＰＫフラッシュの効果について

PKフラッシュについては、すでに複数の効果が確認されているが、さらに同PSIのレベルによっても、各種効果の生じる確率に一定の変化が見られることが判明した。下表を参照していただければおわかりのように、Ωレベルではかなりの確率で相手を気絶状態にすることができる。

	涙	しびれ	変	気絶
α	7/8	-----	1/8	-----
β	5/8	1/8	1/8	1/8
γ	4/8	1/8	1/8	2/8
Ω	3/8	1/8	1/8	3/8

●シールド系ＰＳＩの使用方法

物理攻撃とＰＳＩ攻撃には、それぞれ有効なシールドがあるが、両方を同時に同一キャラに使うことはできない。一回の使用で耐久力３のシールドを張ることができ、敵の攻撃を一度受けることで耐久力が１ずつ減っていく。なお、サイコシールド、サイパワーシールドを使用中、ＰＫサンダー系攻撃を受けると耐久力が一度に０まで下がってしまうので注意が必要。耐久力を回復したければ、同じ種類のシールドを連続使用すればOK。最大で８まで増加できる。

●ジェフ・ドーナッツのフィールドノートNo.3

～Missポーラの祈りとPSIについて～

今回ジェフ君のレポートでは、折しも話題の超能力少女Missポーラと行動をともにしている彼から、彼女の超能力について、とくに「祈り」によって発生する現象と効果をまとめてもらった。人類の未開の能力に関するこの興味深いデータに「愛」という変数が介在するか否かは現在調査中である。

現　象	効　果
弱い光がネスを包んだ！(確率5/16)	味方全員のＨＰが最大ＨＰの1/16だけ回復
温かい光がネスを包んだ！(2/16)	味方全員のＨＰが最大ＨＰの1/8だけ回復
まぶしい光が辺りに降り注いだ！(2/16)	敵味方全員にＰＫフラッシュαの効果
不思議な光がネスを包んだ！(1/16)	味方全員のＰＰが３～８だけ回復
金色の光が辺りにに降り注いだ！(1/16)	気絶状態になっていない味方ひとりのＨＰが完全に回復
まばゆい光が敵を追いかけた！(1/16)	敵ひとりに必殺ＰＫβの効果
七色の光が辺りに降り注いだ！(1/16)	気絶している敵味方の気絶状態が解除される
いい香りが辺りに降り注いだ！(1/16)	敵味方全員が眠り状態に陥る
空気を切り裂くような音が辺りを包み込んだ！(1/16)	敵味方全員にブレインショックの効果
重い空気が辺りを包み込んだ(1/16)	敵味方全員にディフェンスダウンの効果

寮生諸君に贈る食生活向上のヒント

ご好評に応えて、先週1週間のガウスの夜食メニューを大公開！

MON
やぎバターがゆ＋青のり ○
さとりのべんとう＋塩 ○
素朴なヨーグルト＋コンデンスミルク ×

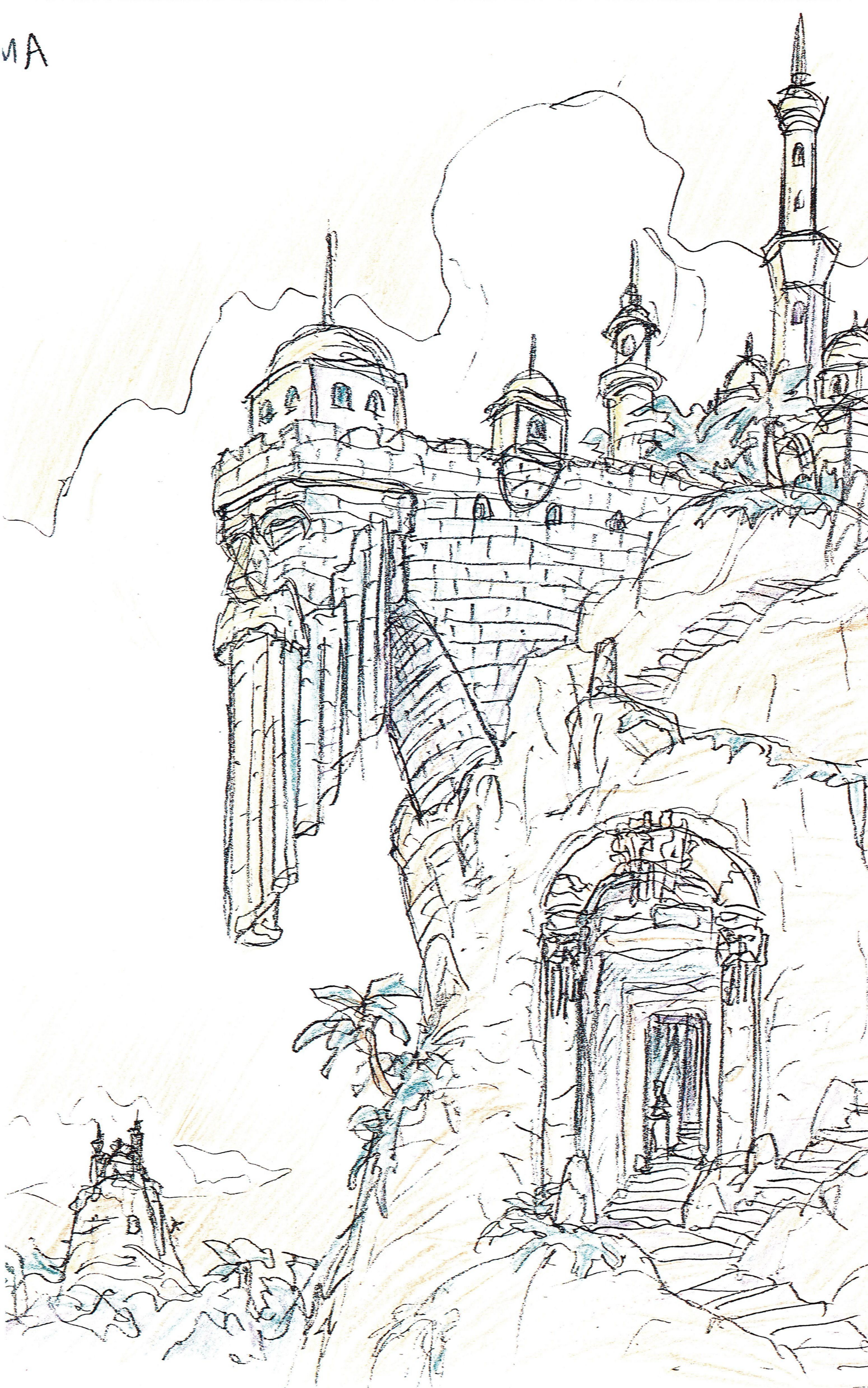
TUE
まめのコロッケ＋ケチャップ ○
そまつなパン＋チョコチップ ○
こんがり串焼き＋ケチャップ ○
素朴なヨーグルト＋塩 ×

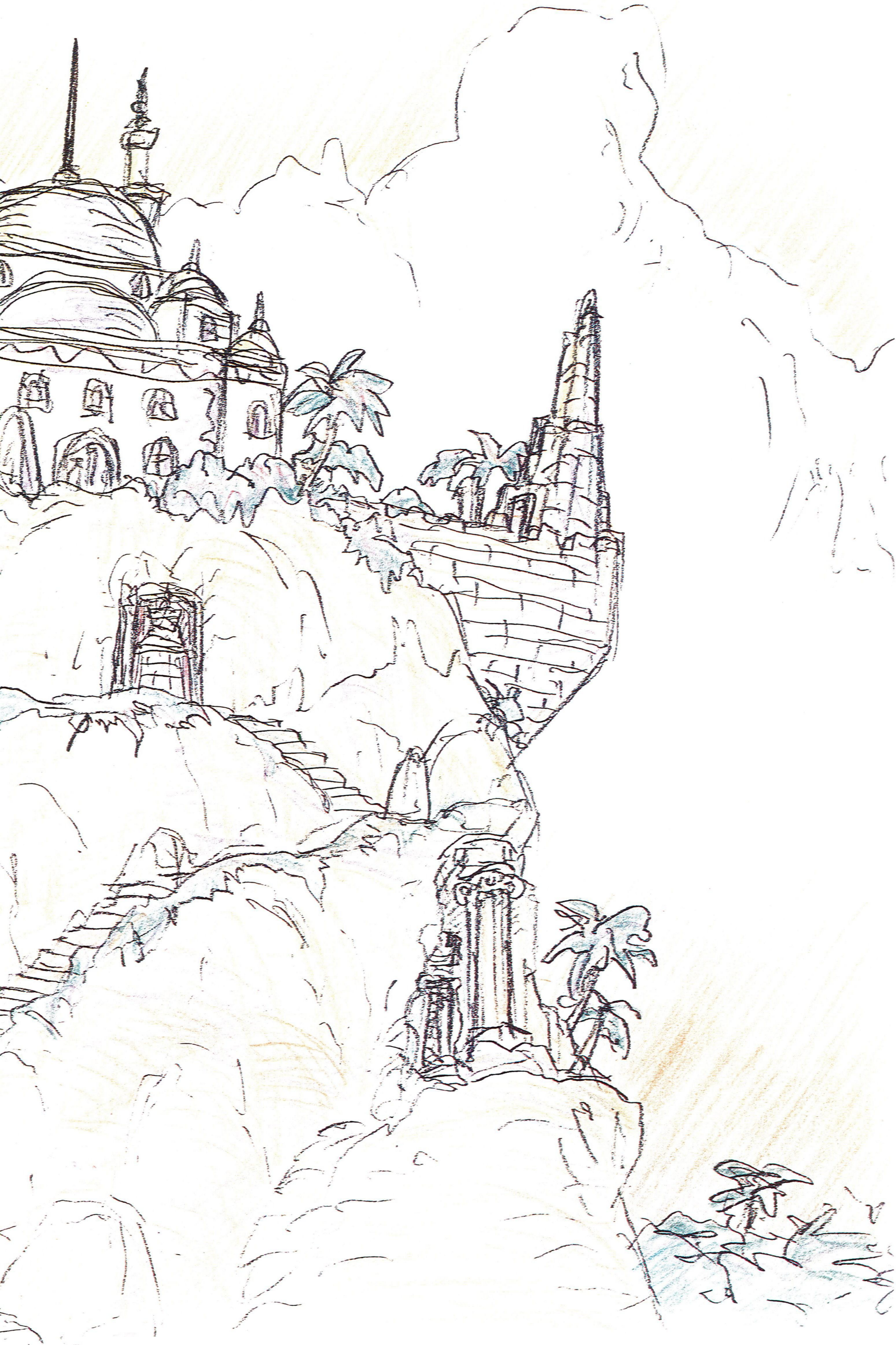
WED
ほし肉＋ケチャップ ○
スパイシーほし肉＋ケチャップ ○
贅沢ほし肉＋ケチャップ ○
素朴なヨーグルト＋こな砂糖 ○

THU
スキップサンド＋チョコチップ ○
ラッキーサンド＋コンデンスミルク ○
マジックプリン＋こな砂糖 ○

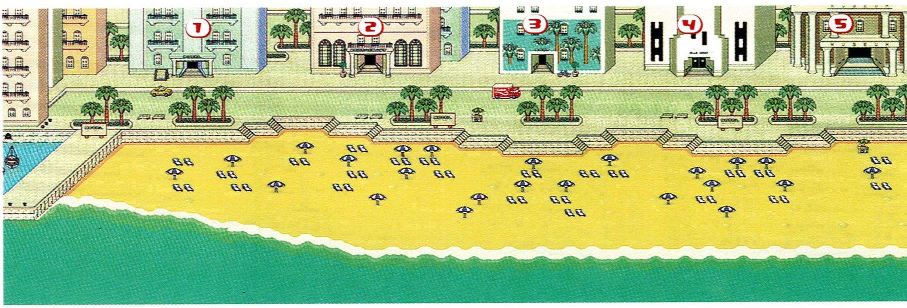
FRI
シェフのおすすめ＋塩 ○
サマーズ風パスタ＋タバスコ ○
避暑地のジェラート＋チョコチップ ○
マジックタルト＋こな砂糖 ○

SAT
サイコキャラメル＋こな砂糖 ○
マジックトリフ＋しお ×
マジックトリフ＋ケチャップ ○
ダブルスキップサンド＋チョコチップ ○


MA



SUMMERS&TOTO
サマーズ&トト



ACCESS サマーズ&トトへのアクセス

フォーサイドでモノトリーを正気に戻した後、トンズラバスでスリークへ。墓地の地下に放置されているスカイウォーカーを修理して、いったんウインタースのアン・ドーナッツ研究所へ。博士にスカイウォーカーを改造してもらえば、サマーズへの移動が可能になる。



GET AROUND サマーズ&トトのポイント

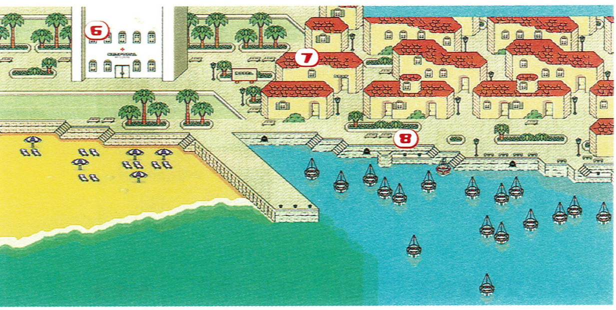
カリヨンビーチ ★★★

一年中雪におおわれ、太陽の恩恵にあずかれないウインターズの人々にとって、この浜辺は絶好の憩いの場所。海の色はエメラルドグリーンで透明度も高い。ビーチには、思い思いに日焼けを楽しむ人々の姿が見られる。また、浜辺にある露店というのはマズイのが相場だが、ここはどれもナイスな味。ドコドコ砂漠から出稼ぎに来たスロットブラザースの「避暑地のジェラート」、そして忘れてならないのが、ジルおばさんの「マジックケーキ」だ。味だけなら「マジックタルト」の方が上らしいが、このケーキにはなんとも不思議な作用があるとかで、浜辺では大評判だ。



Master of Suntan
日焼けの名人

長く厳しい冬が続くウインタースの人々には、古くからの避寒地として愛されてきたサマーズだが、いまや遠く海を越えてイーグルランドからも観光客が訪れる一大リゾートに発展した。東西に広がるカリヨンビーチ沿いには高級ホテルやレストランが建ち並び、小麦色に日焼けした人々がそぞろ歩く。ビーチの東には小さな漁港トトがあり、ここから揚がる新鮮な魚介類を使った料理はどれも絶品だ。



1. オテル・ド・サマーズ
2. レストラン“サマーズ”
3. スーベニアショップ
4. ストイッククラブ
5. スカラビ文化博物館
6. 病院
7. ドラッグストア
8. 船着き場

レストラン ★

シャレた外観に胸を踊らせながら階段を上っていくと、テーブルがいくつも並んだ大きなホールにたどりつく。かなりの席数があって、この店の人気のほどがうかがえる。海に面したテーブルからは最高の眺めが楽しめて、思わず記念撮影したくなるほどだ。メニューはトトの港に揚がる魚介類の料理が中心。時には客の要望に応じて「チャバネヘビのおにがらやき」なども作ってくれるらしい。高級レストランなので、大人同伴じゃなければここで食事をすることはできないが、こどもだけでもテイクアウトにしてくれるのでだいじょうぶ。高名な紅茶鑑定人が吟味した「ロイヤルアイスティー」を片手にビーチを歩くのも悪くない。

■いま流行りの男

カリヨンビーチでリゾラバを楽しむ女性たちのあいだでは、オリエンタルな男性が人気上昇中。エキゾチックな鞭髪(べんぱつ)や、修業者のかもしだすストイックな雰囲気が、たまらない魅力なのだそうだ。旅先の解放感がひと味ちがう男を求めさせるのか、普通の男たちが情けないのか、それは微妙なところ。

■居酒屋ドアホ一代

ストイッククラブの店主であるモヒカン頭の人物。かなりのヤリ手らしく、クラブが下火になってきたと見るや、今度は居酒屋への商売替えを計画しているという噂だ。なぜオシャレなクラブのあとが大衆酒場なのか、そこのところはわからないが、彼なりの計算があってのことだろう。前の客スジも押さえておくために、電話番号は同じものを使うにちがいない。

■ヒエログリフ

古代スカラビの象形文字。スカラビ文化博物館に展示されている巨大な石版は、このヒエログリフ解読の手がかりとなった。そこにある「1000年ごとに生まれ変わって襲ってくる侵略者」というのはギーグのことか。その他にもスカラビのピラミッドにある秘宝、そこへ入るための方法などが記されていることが解明されている。

■水について

ストイッククラブでも好んで飲まれていた水だが、別にサマーズの水が特別おいしいというわけではない。ただしプーが飲むと、PPがランダムである程度回復する。普通の食べ物は戒律にそむくのであまり受けつけないが、水だけは大丈夫らしい。

ストイッククラブ ★★★

会員制のクラブ。表の看板に「水あります」としか書かれていないように、メニューは水だけ。客たちは唯一のメニューを軽く口にしながら、中央のステージに置かれた石を見つめて、お互いの思想を語り合うわけだ。“哲学”という味つけが、高級リゾートにつどう客たちのクラッシィな気分をくすぐったのか、これが意外とウケている。中には本業のケーキ作りを忘れてこのクラブに通いつめている地元の女性もいて、ご主人はさぞかし心配していることだろう。店に入るには電話予約が必要。観光客の他、地元トトの住人にも常連客が多いので、トトへ行って聞いてみるといい。さっきの女性もトト出身とのこと。



Gil
船長の妻

スカラビ文化博物館 ［入館料　ひとり$3］ ★★★

偉大なるスカラビの歴史、文化を広く知ってもらうための施設。サマーズには少し場違いな雰囲気もあるが、ここで大いに刺激を受け、海のむこうをめざした研究者は多い(墓ドロボウも)。おもな展示物は歴史に名を残す名君ラム・レーズン、そしてトタンカーメン関係。この博物館最大の目玉であるヒエログリフは、現在展示室の改装中で見学できない。ただ、ここの係員は文化遺産の類に目がないので、たとえば東洋でしか見られない宝石などには興味を示すかもしれないぞ。フォーサイドの恐竜博物館とはライバル関係にあり、よくむこうの博物館員から、大発見をしたという自慢の電話があるようだ。こちらの館員は、だいぶそのことを気にしている。

トトの港 ★★★

華やかなサマーズとはうってかわって、素朴な風情を残す小さな港町。サマーズの東にある。ここはスカラビへ向かう航路の出発点だが、この土地特産の珍味でもある海獣クラーケンが突如暴れ出していて、船がまったく出せない状態である。ただひとりクラーケンを恐れない船長がいるが、彼にはなにか悩みがあるようだ。ぜひ話を聞いてあげたい。



Captain
船長

SHOPPING サマーズ&トトでの買い物

おもな買物はサマーズ、トトそれぞれに一か所ずつあるドラッグストア(というよりみやげ物屋)で。腕輪関係は、お金を出し惜しみせず「ダイヤの腕輪」を買ってしまうのが後々お得。海上にはクラーケンという手ごわい敵が待っているので、防御力はできるかぎり上げておくこと。「ゴージャスなバット」はスカラビに渡れば安く手に入るが、お金に余裕があるなら買っておいてもいい。回復グッズでは「シェフのおすすめ」と、ランマから帰ってくると買える「マジックタルト」。また高価ではあるが「クラーケンのスープ」は、精がつくことまちがいなし。敵を食うという意味でも、船旅には持参したい。






MENU
RESTAURANT SUMMERS

SOUPS
クラーケンのスープ……………$648

PASTA
サマーズふうパスタ……………$128

ENTREES
シェフのおすすめ………………$298
チャバネヘビのおにがらやき………時価

BEVERAGE
ロイヤルアイスティー……………$78
オレンジジュース…………………$4
コーヒー……………………………$6





DAILY SUMMERS
No.15 Vol.48 SAMMERS,TUESDAY,AUGUST 27,199X 90¢

Daily Summers

Don't be complex

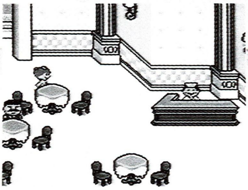
---don't think about secret and clear, and enjoy your life in Sammers it's the best choice to Heaven.

Klarken's Fin Becomes Beautiful Soup

--Brand-new seafood thrown up on the beach

ビーチにクラーケンのヒレが打ちあげられ、みんなでスープに、レストランでも新メニューに

昨日早朝、カリヨンビーチをジョギング中のL・イツボッシ氏(レストラン経営)が、浜で動物のヒレのようなものを発見した。ヒレの大きさは優に5メートルを越えており、



トラックを使ってレストランへ運搬。料理長を務める息子のミツボッシ氏とともに、そのヒレでスープのダシを取ってみたところ、例えようのない味が生まれたとのこと。勇気ある行為だ。オテル・ド・サマーズの支配人であり、料理の歴史研究家としても知られるR・リッチモンド氏によれば「地元の漁師の証言から考えると、このヒレはクラーケンのものです。あの怪物がいまほど狂暴ではなかった頃、中世の時代には航海の無事を祈るという意味で、やはりヒレを食す慣習があったようです」とのこと。このヒレからは約2400人分のスープが作られ、その日の夕食時にはサマーズ、トトの全家庭に記念として配られた。ちなみに、味のほうは非常に濃厚で、精力増強効果もあるようだ。

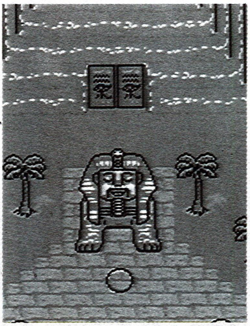
WORLD NEWS

Sneakers in Scarabi Pyramid

--Meanwhile, Summers is in Peace like Paradice

スカラビのピラミッドに何者かが侵入!?

…サマーズは平和そのもの



【スカラビ26日＝S・バジリコ】
現地時間26日午前6時(サマーズ時間午前4時)頃、スカラビ砂漠のピラミッドに、何者かが侵入した模様。幸い秘宝「タカの目」は無事だったが、ピラミッド警備団を始めとする現地の人々は落胆の色を隠せない様子。この知らせを受けたスカラビ文化博物館(カリヨン通り12番地)では、同博物館に展示されているヒエログリフがこの事件に関係している可能性があるとして、特別展示室の改装を機にヒエログリフの一般公開を当分の間中止すると発表した。

One After Another Missings in Winters

姉妹都市ウィンタースで行方不明者続出

【ウインタース＝K・サンタッス記者】
連続失踪事件が続くウインターズ。今月に入り早くも5件を記録しているが、昨晩6件目の事件がまた起きた。昨夜の誘拐現場は南部のアン・ドーナッツ研究所。ここで発明品の開発に励んでいたアップルキッド君が何者かに連れ去られた模様。警察では事件の発生現場が広範囲におよぶこと、現場に手がかりを残さないほど正確で迅速な作業であることから、大がかりな誘拐組織による犯行と断定。捜査を続けている。地元の人々の話によれば、事件が起こった晩には決まってストーンヘンジのあたりに不気味な光が出現するらしいが、事件との関係は不明だ。

Weather Report



"Windy : swang palms"

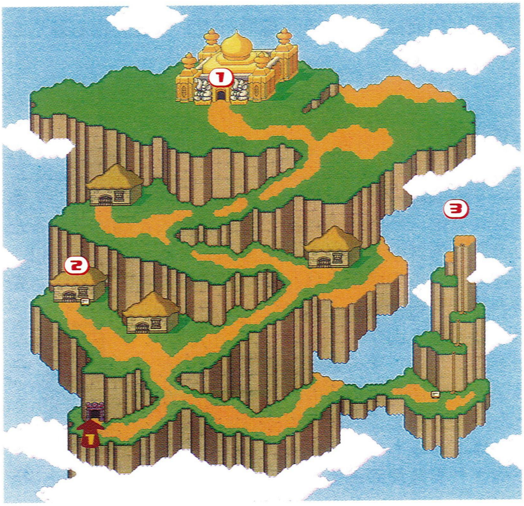
昨晩風が吹いて椰子の木がけっこう揺れる

(天気予報)

サマーズの南方海上にて北上を続けていた大型の台風「サンバーン」だが、昨日進路を北東へ変えてトトの東方海上に進み、本日未明には温帯低気圧に変わる見込み。当初台風の被害が心配されたカリヨンビーチも浜辺に立ち並ぶ椰子の木が揺れる程度の強風が吹いたのみに終わった。人々はあいかわらずバカンスに精を出している。なお、この晴天は週末まで続く模様。

RAMMA ランマ

世界のもっとも東、そしてもっとも天に近いといわれるチョンモ山中の神秘の国。この国の人々はみな信仰心が厚く、下界ではあまり信じられていない霊魂の存在や超能力などを、ごく自然なものとして受け入れている。人々の心は宮殿に住む王家の一族とともにあり、その暮らしぶりは簡素にして清廉。自らに摂生を課して生きている。ここには西洋文明社会に顕著に見られる、貧富の差をはじめとするヒエラルキーがなく、人々のことばや表情には、なんともいえない充足感があふれている。



1 宮殿
2 ランマ料理の店
3 ムの場所

1 ピンククラウドへ

ACCESS ランマへのアクセス

トトで船長の悩みを聞いたら、ストイッククラブへ行って船長の妻、ジルと話をしよう。ジルは再び商売をする気になり、ビーチの屋台に戻る。そしてジルの屋台へ行くと「マジックケーキ」をもらえるが、それを食べたネスたちは不思議な夢を見る。それは遠い遠い東洋の国、ランマの王子の夢だった………。

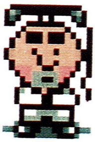


Poo
プー

GET AROUND ランマのポイント



Yee-soo-chii
イースーチー



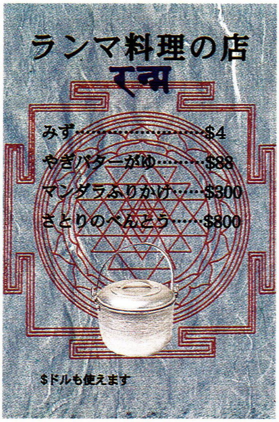
Denwa
電話行者

■マンダラふりかけ

味つけ小物の中でも最高級に属するグッズ。ランマ特産の香辛料のうち、数種をブレンドしたものだが、不思議とどんな文化圏の食べ物にもよく合う。価格もそれほど高くないので、高い回復グッズを2個買うより、これを使って効果を2倍にする方が経済的。

■変身能力

ランマ国の王子が得意としている術。見たものそっくりに姿を変え、その能力までもコピーしてしまう。ただこの術が通じるモンスターは限られている。



宮殿 ★★★

国中の富を1か所に集めたかのような、壮大できらびやかな宮殿。内外の装飾は金で統一され、ランマの王族たちが住んでいる。彼らは人々に君臨するのではなく、彼らの精神の象徴として、尊敬と親愛の気持ちをもって迎えられている。とくに王子になったばかりのプーに対する女性たちの人気はアイドルなみ。「鞭髪王子」と呼ばれて親しまれている。宮殿にはプーの修行を助ける老師イースーチー、そして自慢の髪を気合いで電話器に変えて下界との通信に備える「電話行者」なる人物も暮らしている。

ムの場所 ★★★

ランマ最高峰のチョンモ山から東へ下ったところにあるアンニャ山。その頂きは国の男子が成人と認められるための最後の試練が行なわれる場所である。「ムの場所」と呼ばれるこの場所には、かつてこの国を治めていた先祖の霊が出現する。そして、修業者にひとつの命題を出すのだ。「ムのなんたるかを知れ」と。その意味は自分の血肉が最後のひと切れ、最後の一滴までなくなった時に、始めてわかるだろう。運がよければ山のふもとで、イースーチーと並び称される放浪の導士、リャンウーパーと出会えるかもしれない。



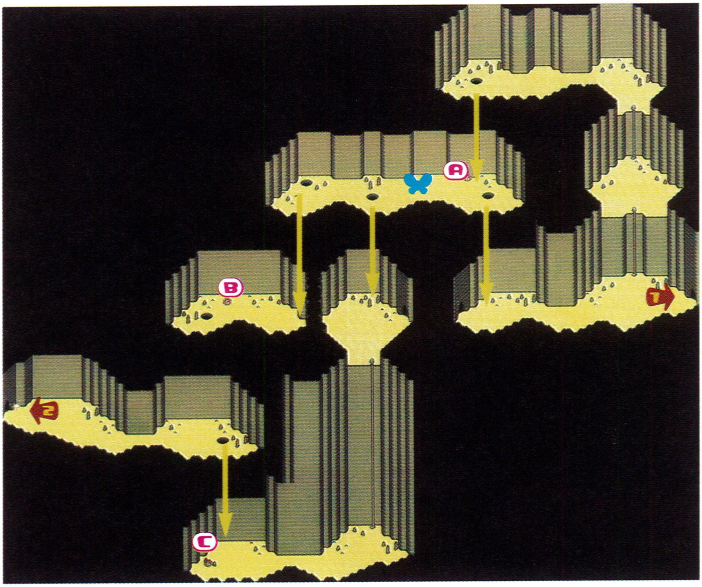
Ryan-Woo-Pa
リャンウーパー

SHOPPING ランマでの買物

店と呼べるのは細々と経営しているランマ料理屋一軒のみ。場所はチョンモ山のふもとから少し西へ進んだところだ。まあ、無理にここで買物をしなくても、いたところにある玉手箱を開ければ、必要なグッズは手に入る。王子の仲間なのだから遠慮は無用だ。修行者のプーは、やたらな武器は使わない。仲間と合流してからもプーが装備できる武器防具が少なく、しかもあまり効果が高くない。彼が本領を発揮するには「王者の～」というグッズが必要。これは世界に4種類しかなくて、そのうちのひとつはピンククラウドのどこかに隠されている。

PINK CLOUD ピンククラウド

アンニャ山と並んで、ランマでもっとも神聖な場所として崇められてきたのが、南西部の洞窟の奥にあるピンククラウドである。その資格がない者が洞窟に入れば、雲の力を操る精霊や妖怪に食い殺されるといわれ、入り口は神聖な動物であるウサギの像によって封印されている。入ることを許された者も、中に入れば、死をもいとわない勇気の持ち主であるかどうかが試されるだろう。



1 ランマへ
2 ピンククラウドへ

ACCESS ピンククラウドへのアクセス

スカラビ文化博物館で「ヒエログリフのうつし」を手に入れた後、博物館を出ようとすると、フォーサイドの恐竜博物館にいるある人物から電話がかかってくる。その人物の願いを聞いてあげれば、フォーサイドの地下に広がるマグネットヒルへの入り口が開く。ここでピンククラウドへ入るために必要なグッズが入手できる。ピンククラウドには、サンダー系の攻撃が得意なモンスターが多い。フランクリンバッヂは必携。



PRESENT BOX

A インスタントガッツ
B 不思議なキャンディ
C 王者の腕輪

SCARABI スカラビ

人類最古の文明発祥の地として知られるスカラビ砂漠。紀元前3〜1世紀に栄えたその古代文明の遺跡、ピラミッドとスフィンクスはあまりにも有名だ。砂漠の入り口であり、冒険者たちの唯一のオアシスとなっているのが、このスカラビの町。砂漠から吹きつける熱砂を防ぐため、町のまわりは固いレンガの塀で囲まれており、人々はみな頭にターバンを巻いて、暑い日差しと砂ぼこりを防いで生活している。

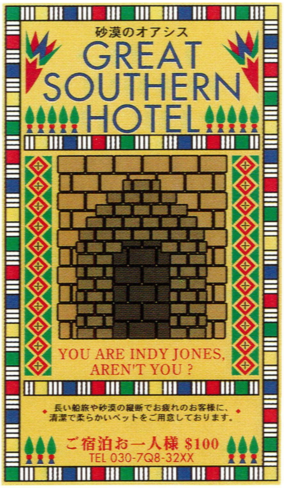


1. グレートサザーン国際観光ホテル
2. スカラビ病院
3. ハッサンの店
4. バザール
5. ピラミッド
6. スフィンクス
7. ピラミッド出口
8. ダンジョン男

➡1 トトへ
➡2 魔境へ

ACCESS スカラビへのアクセス

ランマからテレポートしてきたプーが合流。ネスたちは「マジックケーキ」の夢から覚める。「マジックケーキ」をくれたジルの夫は勇敢な船乗り。トトの港で、彼に頼めば、船を出してくれる。海にはクラーケンという恐ろしい化け物がいるが、これを倒せばスカラビにたどりつくことができる。なお、ここへ来るまでにレイニーサークル、マグネットヒル、ピンククラウドの３か所をクリアしていないパターンもあり得る。



GET AROUND スカラビのポイント

グレートサザーン国際観光ホテル
［宿泊費　ひとり＄15～＄100］　★

たいそうな名前が、かえって辺境のホテルという印象を際立たせる。よく見ると表向きはたしかに立派なレンガづくりだが、裏に回ると他の土壁の民家となんら変わりない、いわゆる看板建築だ。いやな予感を抱きつつフロントへ行けば、案の定いちばん高いスーパーデラックスルームに通される。寝ているあいだにサソリが出たなんて苦情も耳にするが、ここまで来ればそんなことを気にしちゃいられない。この先の冒険はハードになっていくばかり。精神的にたくましくなっておくことも必要だ。めげずに隣室の密売人と商談でもしよう。

バザール　★★

ツーソンのヌスット広場以来、ひさびさに見る活気にあふれたフリーマーケット。暑い日差しにもめげず、みんな元気に商売にはげんでいる。武器防具、食べ物、香辛料、その他たいていのものはここで手に入るぞ。中には人の顔を見て予言をいきなり始める怪しい人相見、垂直に立てたロープの先端に乗っている男、ヘビ使いなどもいて、買物せずにブラブラしているだけでも楽しい。



The man on rope
ロープの男

■ポーキーの……

カラカラに乾いた「アレ」って、ちょっと見ただけでは何だかわからない。ドコドコ砂漠の黒ゴマの例もあるし、ついチェックしてしまった人もい多いはず。ポーキーってばホント、人がイヤがることしかしないなァ。なんて怒りたくなる気持ちもわかるけど、彼に先を越されているという事実も忘れずに。

ハッサンさんの店 ★

スカラビの暑い日差しを浴びて日射病になりそうなときは、この店へ直行だ。涼しげな店内でゆっくり品物を吟味できる。商品のラインアップにはバザールほどのバラエティはないけれど、砂漠では体力維持と健康管理は大切だからね。



HASSAN
ハッサン

ピラミッド ★★★

スカラビ観光の目玉といえば、やはりこのピラミッド。冒険者たちの大きな目的も、ここに隠された秘宝を見つけることにある。しかし、ピラミッドはスフィンクスによって守られ、勇者以外の侵入を許さない。ちなみにスカラビ博物館に展示されている「ヒエログリフ」は、この近辺の砂中から掘り出されたものである。

■ブタのはな

毒の沼が広がる魔境。そこにはＰＰを大きく回復する珍味中の珍味「マジックトリフ」が繁殖している。沼の中に深く埋まっているトリフ探しは、調教された豚の臭覚にたよってきた。しかしこのグッズを鼻につければ、人間でもトリフを探し当てることができる。コレをつけている自分の姿は、あんまり想像したくないけどね。

ダンジョン男 ★★★

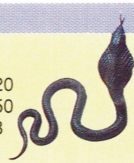
ウインタース南部に住んでいたダンジョン職人のブリックロード氏。彼の長年の夢は、巨大なダンジョンと一体化して「ダンジョン男」になることだ。その夢が、天才発明家アン・ドーナッツ博士の協力によってついに実現した。見上げるほどの巨体の内部には、彼のダンジョン哲学のすべてが収められている。彼がどこにいるかは、町の北にいるロープ男に聞くといい。

SHOPPING スカラビでの買い物

■へびグッズ

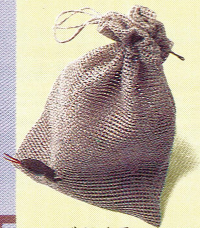
砂漠では調達が簡単なのだろうか、この地域にはヘビを扱っている店がやけに多い。いずれも戦闘中に相手を猛毒状態にする。確実性を求めるなら「毒ヘビ」、何度も使える便利さなら「ヘビ袋」ってところかな。

まずバザールのハッサンによく似た男の店をチェック。「ゴージャスなバット」と「輝くお守り」は、かならず欲しい。体力回復では「こんがり串焼き」がオススメだ。「ケチャップ」と合わせて使えば、うま味が２倍アップ。お金があるならランマにワープして、何とでも相性がいい「マンダラふりかけ」を買い込んでおくのも手ではある。「高い水」はプーが使うとＰＰを40も回復。でもコストパフォーマンスでいえば、普通の「水」を４個買う方が断然おトク。魔境で「マジックトリフ」探しに挑戦するなら、「ブタのはな」をかならず買っておこう。



●SNAKE

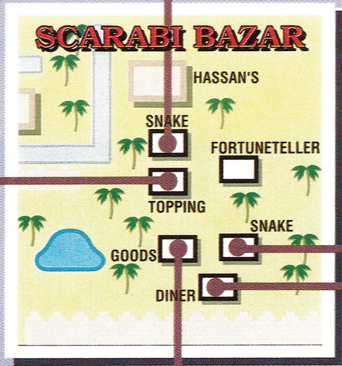
へび	$220
どくへび	$550
けっせい	$58



●SNAKE



へびぶくろ	$290



●TOPPING

ケチャップ	$2
こなざとう	$3
チョコチップ	$4
コンデンスミルク	$4
あおのり	$2
タバスコ	$3
しお	$2





●DINER

まめのコロッケ	$12
モロヘイヤスープ	$20
コンガリくしやき	$54
ゆでたまご	$9
うみたてたまご	$12
コーヒー	$6
みず	$4



●GOODS

ゴージャスなバット	$1380(special price)
プラチナのうでわ	$3899(special price)
ディフェンススプレー	$500
かがやくおまもり	$600
こわれたビームほう	$218
ブタのはな	$300

DRUG STORE HASSAN

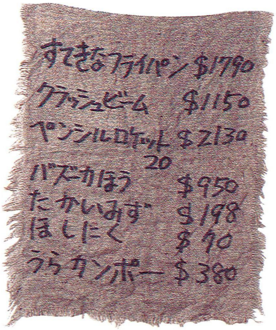
ぬれタオル	$24
けっせい	$58
うらカンポー	$380
インスタントガッツ	$500
おとなのドリンク	$38
バナナ	$5

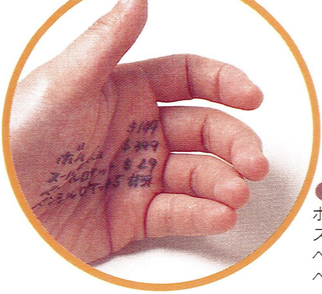
$も使えます



●水売り

高い水　$198





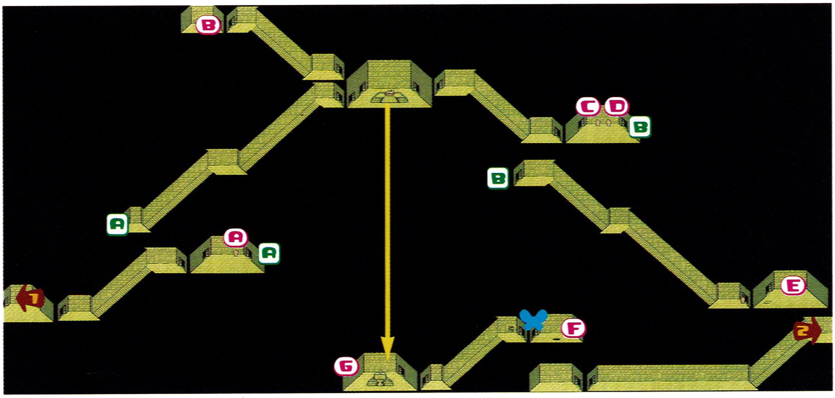


●密売人

ボム	$149
スーパーボム	$399
ペンシルロケット	$29
ペンシルロケット5	$139

PYRAMID ピラミッド

世界の数か所に残る巨石文明のひとつ。紀元前、地球が宇宙の侵略者の脅威にさらされたときに、地球側の要塞の役目を果たしたらしいが、その真相は謎である。過去幾度もトレジャーハンター、そして墓ドロボウたちが侵入を試みたが、ピラミッドの南にある獣身人面の巨大像、スフィンクスに行く手をはばまれている。最深部にはかなり価値のある秘宝が眠っていると伝えられる。



1 スカラビ北部へ
2 スカラビ南部へ

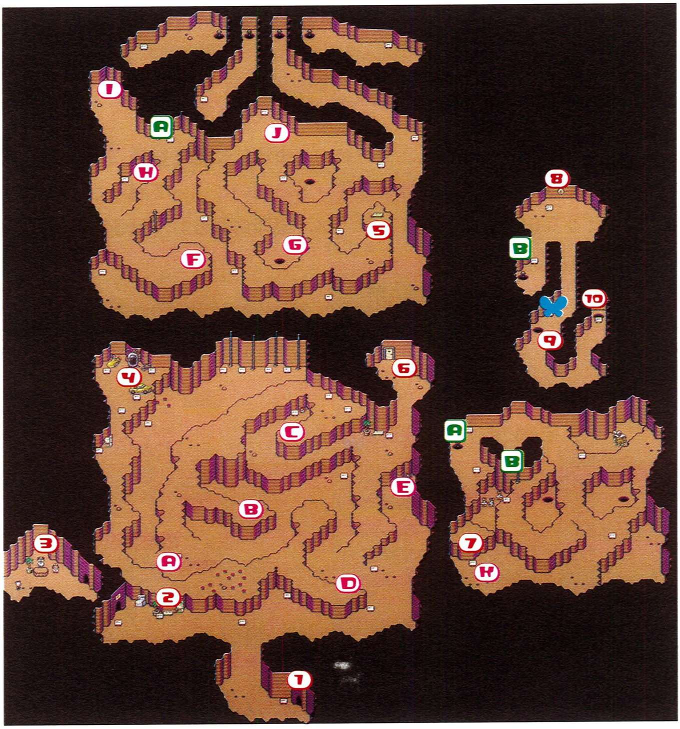
PRESENT BOX

- A 毒ヘビ
- B ドラゴンパウダー
- C スピードカプセル
- D 命のうどん
- E しずくのペンダント
- F ダイヤの腕輪
- G タカの目

ACCESS ピラミッドへのアクセス

「ヒエログリフのうつし」のいちばん最後に書かれているヒントを読めば、スフィンクスの前で何をすればいいかがわかるはず。ある順番でスイッチを踏めば、ピラミッドの入り口が開く。ピラミッド内部にはステータス異常をもたらすモンスターが多いので、治療グッズまたはヒーリングＰＳＩの消費に備えてＰＰ回復グッズを用意(プーは「水」でＯＫ)しておこう。ピラミッドから出たところで、プーは修業のためにしばらく別行動を取ることになる。この時、やっとの思いで入手したピラミッドの秘宝「タカの目」をプーに待たせておくといっしょに持っていってしまうが、これは心配いらない。受信電話に連絡が入り、運送屋に預けておいてくれる。

DUNGEON MAN ダンジョン男



1. 出入口
2. おやすみベンチ
3. 病院
4. 乗り物博物館
5. おやすみベンチ
6. トイレ
7. おやすみベンチ
8. ブリックロードの顔
9. おかえり穴
10. さらば穴

ACCESS ピラミッドへのアクセス

ピラミッドを出てプーと別れた後、南へ進むとヤリを持った男がいる。彼からカギをもらって北西に進むと、変わり果てた姿のブリックロードがいる。体内には宿屋と同じ機能を持つベンチが数か所あるので、3人のパーティでもけっこう楽に進めるはず。このダンジョンは２回クリアする必要があるぞ。闇に覆われた魔境を明るく照らすにはピラミッドにあった「タカの目」、そしてその魔境へ行くには、ここで「サブマリン」を入手しなければならない。

PRESENT BOX

- A $5
- B へび
- C 強いぬいぐるみ
- D 魔封じのリボン
- E モロヘイヤスープ
- F ピザ
- G IQカプセル
- H インスタントガッツ
- I サイコキャラメル
- J $10
- K ぬれタオル

MONSTERS
モンスター

⑥ サマーズ・トト/ピンククラウド/スカラビ

サマーズはリゾートなので、さしたる敵は出てこないが、スカラビに渡る航路には噂の海の怪物が現われる。砂漠が広がるスカラビではピラミッドの呪いによって甦ったモンスターたちが、天まで届きそうな山の上にあるランマでは、東洋の国らしく妖怪や精霊系のモンスターが主体となる。



暴れんぼうコップ
〈人間系〉
リゾート地での勤務に嫌気がさしたのか、浜辺を歩く人々を襲い始めた警官。カラテの腕は並みの警官よりも上だ。



どすこい男
〈人間系〉
体形からして、東洋のもうひとつのメジャー格闘技“スモウ”の使い手であることがわかる。攻撃は単調だが、一撃の威力は侮れない。



ひびわれ男
〈妖怪系〉
ギーグに命を吹き込まれた泥人形。神経を持たないためかパラライシス系はまったく効かない。ファイヤーで干上がらせ、トドメを刺してやろう。



クラーケン
〈動物系〉
サマーズ～スカラビ間の航路に出現する伝説の海の怪物。天気を自由に操ることができ、竜巻、炎、雷と多種多様な攻撃をしかけてくる。そのどれもがパーティの複数に大きなダメージを与える。見た目とは違って知能が高いため、ブレインショックが意外と効く。



リトルサンダー
〈精霊系〉
雷を操る精霊だが、αレベルしか使えないところを見るとまだ修業中らしい。当たる確率も低いので、それほど恐れる必要はない。



天狗どの
〈妖怪系〉
奏でる笛の音は人々を眠りに誘い、吐き出す息には猛毒がある。移動スピードがかなり速いので戦闘を回避するのは困難。腹を決めて戦おう。



悪魔のキッス
〈妖怪系〉
巨大なくちびるのお化け。「死の口づけ」をされると、猛毒に冒されてしまう。毒の回りは速く、ダメージも大きいので要注意だ。



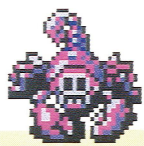
いなずま・あらし
〈精霊系〉
日本や中国でいうところの風神雷神が組合わさったような妖怪。攻撃も双方の特性を備えていて、雷はサンダー、台風はフラッシュと同じ効果を持つ。ときには2匹が波状攻撃を見せることもある。



エレショッカ
〈精霊系〉
リトルサンダーよりも高位の精霊で、サンダーの他にフラッシュを操ることができる。しかし弱点もそこにあって、こちらのフラッシュも高い確率で成功する。



レアおたずねものムシ
〈昆虫系〉
めったに遭遇できないモンスターの一種。攻撃はファイヤー系をちょっと使えるだけでたいしたことはない。



スケルピオンデッド
〈昆虫系〉
この種の昆虫に見られる毒針に加え、PKサンダーまで身につけたスケルピオンの変種。場合によっては毒よりPKサンダーの方がイヤだったりする。



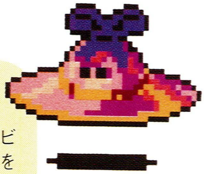
ドザガラン
〈動物系〉
砂漠に住むトサカランの上位亜種。こちらも快足ぶりを発揮して、いきなり襲ってくる。逃げるのは容易じゃない。



マル・デ・タコ
〈メカ系〉
なぜタコなのか？
この永遠の疑問を抱きつつ戦わなくてはならないのが、このモンスターを相手にした時の最大の苦しみかも。

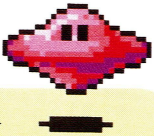


スパイダー !!!
〈昆虫系〉
腹部から分泌される糸につかまると動きが取れなくなる。砂漠に生息する昆虫系モンスターの例にならって毒針も備えている。



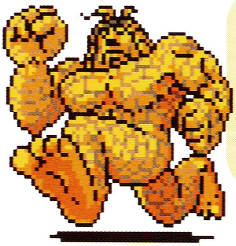
気くばりユーホー
〈メカ系〉
左右の仲間が危機に陥るとビーム攻撃も忘れて体力回復を行なう。ギーグの手下のあいだでも気配りは大切らしい。

332



高級ユーホー
〈メカ系〉
ビーム攻撃に加え、超音波を発して、相手の精神集中を妨げる。PSIの使い手にとっては苦戦を強いられる相手。

433



王家の石像
〈妖怪系〉
ピラミッドの宝を侵入者から守るガーディアン。この系統のモンスターの例にもれず、独自の意志を持たない。力まかせに攻撃してくるだけだ。

573



呪いの絵文字
〈妖怪系〉
ピラミッドの呪いによって実体化した絵文字。侵入者を発見すると壁から抜け出て襲ってくる。ただ、カゼをひく程度の呪いなら、サンダーβをくらうよりマシというもの。

470



スネーク絵文字
〈妖怪系〉
ヘビの形をした絵文字。攻撃はいたってノーマルだが、「呪いの絵文字」とペアで出現することが多く、侮れない存在。

458

石像の元締め
〈妖怪系〉
ピラミッドの守護者たちの最上位に位置し、秘宝「タカの目」を手に入れるにはかならず倒さねばならない相手。その威圧感はすさまじく、こちらの精神力、ＰＰがなえてしまうほど。各ＰＳＩに対する耐久力も高く、肉弾戦で対抗するしか手はないだろう。

831





しばきひびわれ
〈妖怪系〉
あたまに“ボコボコに”だの“バキバキに”だのをつけたくなる名前の泥人形。その名のとおり、必殺の連続攻撃はボコボコにしばかれた気分になるほど強力。

516

★各モンスターについている数字は、最大HPを表しています。

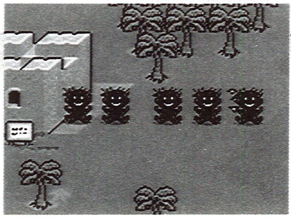
Scarabi Papyrus

No.17 VOL.49 TUESDAY, SEPTEMBER 6,199X 80¢

Dash And Disappear Children

突然走りだしパッと消えてしまう子供たちがいる

「目の前で突然消える少年たちに注意」こんな看板が街中で増えている。問題の少年たちは猛スピードで近づいてきて、目の前でこつ然と消えてしまうという。現場に居合わせた人の中には心臓発作を起こす人も出て、冒頭の看板が設置されることになった。また猛ダッシュの子供たちが建物にぶつかって黒コゲになった姿を見たという物騒な報告もあり、市は問題の少年たちを見かけたら注意を呼びかけるよう住民に指導している。



Miracle Foreign Children Beat Klerken

あのクラーケンを倒したのは外国の子供たちだった

サマーズの人気メニューとしてすっかり定着した感のあるクラーケンのスープ。L・イツボッシ氏経営のレストランは連日大盛況となっている。同レストランの客のあいだで話題となっているのは、クラーケンのヒレがなぜ浜辺に流れついたのか？ということ。この疑問に対してはトト在住、スカラビ行きの連絡船の船長S・エイハブ氏が解答してくれた。船長は31日未明、４人の外国の少年たちと船の出港を決意。一行は航海途中でクラーケンに遭遇、４人は見事にそれを倒したという。イツボッシ氏は、素晴らしい食材と航海の安全をもたらしてくれたこの４人に、ぜひスープをごちそうしたいと述べている。



Moving Mysterious Tower in Desert

砂漠のミステリー？ 動き回る謎の塔

一連のピラミッド騒動が解決しないまま、巷では新たな怪奇現象が住民の不安に拍車をかけている。スカラビ南部に動き回る塔が出没しているというのだ。複数の目撃者の証言をまとめると、塔の上部にはまるで顔のような模様が刻まれており、耳をすますとウィンターズ南部訛りのフォギーランド語が聞こえてくるという。警察当局では、現在はピラミッドの警備に忙しく、特にこの塔に関わる被害報告も受けていないため、くわしい調査は先送りとなっている。地元住民の中には、これはピラミッドが荒された呪いだという者もおり、現場近くのハッサンの店の売り上げが先月の40%まで落ち込んでいる。

Pylamid wake up After 300 Years Sleep

--Hawks Eye Was Stolen

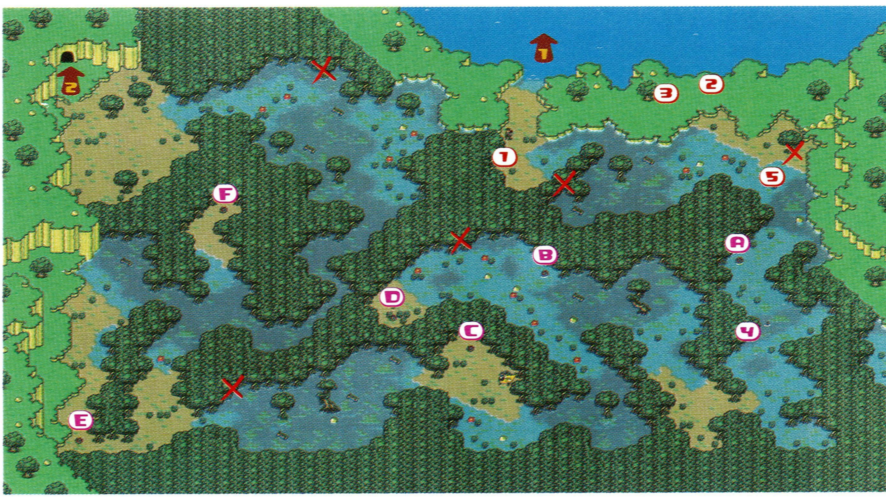
砂漠のピラミッド 300年ぶりにトビラが開く

消えた「タカの目」のゆくえは…

幾度か賊の侵入を許しつつも、そこだけは破られることのなかったピラミッドの最深部「王の間」。しかし５日未明、実に300年ぶりにこの部屋に何者かが忍び込み、秘宝「タカの目」を持ち去ったことを、抜け道の扉が空いているのに気づいて駆けつけた警備員が発見した。警備団は急きょ出入口を固めたが、犯人は別の出口からスカラビ南部へ逃げた模様。スカラビ文化保存会は、付近に厳重警備網を敷くよう警察に依頼した。

D EVIL ZONE 魔境

深く生い茂るジャングルと歩く者の体力を奪う毒性の沼地。スカラビから西に1000キロほど入った内陸部に位置する魔境は、外部からの侵入者を拒絶し続けてきた文字どおり人跡未踏の地である。当然、施設面でも不便極まりなく、弱音を吐きたくなる冒険者も多いだろう。魔境の奥には、スカラビを追われたグミ族と呼ばれる人たちが、ひっそりと暮らしているというが、彼らの姿を見た者は非常に少ない。



1 お猿の宿
2 ガッツある商社マン
3 ドクター
4 キャッシュディスペンサー男
5 密売人

1 スカラビへ
2 グミの村へ

PRESENT BOX

A バナナ
B ほし肉
C 命のうどん
D IQカプセル
E おみやげのコイン
F 不思議なキャンディ

ACCESS 魔境へのアクセス

スカラビと魔境の間には、流れの速い大きな川が立ちはだかっている。「サブマリン」で水中を進むしかここを渡る手はない。スカラビの南西の端にいるヤリの男から魔境の話を聞いたら、再びダンジョン男の内部へ。最上階のブリックロードが「サブマリン」を貸してくれる。ピラミッドで入手した「タカの目」は、魔境の真っ暗な地域に入った時に使おう。これで周囲が明るくなったら、本格的な探検の始まりだ。

GET AROUND ツーソンのポイント

お猿の宿　★★

新しく来た人間が珍しいのか、とても人なつっこいサルが経営する宿泊施設。作りはいたって簡素で、生い茂る木の枝を具合よく重ねあわせただけのものだが、宿泊中の安全は保証されている。サルたちがネスたちへ協力を惜しまないのも、彼がギーグを倒せる唯一の少年だということを、本能的に察知しているからかもしれない。宿泊客にサルくさいと文句をいわれることが、いまいちばんの悩み。

ガッツある商社マン　★★★

とある経済大国からこんな辺境まで出張してきた商社マン。某エライ先生のエージェントと、カップ麺に代表される携帯食料などの販売をしている。この地にどんな経済価値があるのかは謎だが、ステータス異常、気絶などは、彼を通せば医者に看てもらうことができる。診察費は一律＄500と高めだが、特殊治療だそうで、一度に何人でもＯＫ。持ち合わせがなければ立て替えといてくれるが、いつ返せばいいんだろう……。



Buisiness Man
商社マン



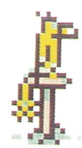
Doctor
ドクター

■ヘリコプター

魔境に入るにはスカラビから川を上るルートが主流だが、ヘリコプターがあれば空からアクセスすることも可能。ただし着陸が非常にむずかしい。ネスたちより先に、ヘリコプターで魔境に入った者がいるようだが、無事に着いたのだろうか。

■九官鳥

魔境の入口にも電話のマネが得意な鳥が住んでいるのは知ってのとおり。そこからさらに奥へ進めば、黄色い九官鳥が目に入るはずだ。横にあるプレゼントＢＯＸの中身はＩＱカプセル。彼もこのグッズの作用でこんなに人間のマネが上手になったのだろうか。主語と述語の順番が狂っているが、それぐらいは許してやろう。



■辺境での通貨事情

さすがにこんな場所まで来るとキャッシュディスペンサーなんてものは見当たらない。現金を持ち歩く習慣がない人は、さぞ困っているはず。そんな時は沼地をしばらく進むと自称キャッシュディスペンサー男がひそんでいる。水面から飛び出した呼吸用のパイプが目印。ただし引き出す場合は、扱う金額と同額の手数料がかかる。つまり銀行預金の半分までしか使えないわけ。プーが合流したあと、テレポートでスカラビなどへ戻ったほうが無難かも。

知りたがりの猿　★★

これまた非常に人なつっこい猿。好奇心いっぱいで、どこで情報を入手したのか、海のむこうに住む同じ猿たちがテレポートなるものを使えることを大変うらやましく思っている。テレポートのしかたを教えてあげれば、律儀にお礼をくれるぞ。



■サルの気持ち

戦闘中に使うと突然あのサルがやってきて、数ターン敵をはがい絞めしておいてくれる。「気持ち」とかいいながら、体を張ってお礼をしてくれるなんて、獣ながら律儀なヤツ。サルの腕力ぐらいじゃ、あんまり当てにはできないが、うれしいじゃないか。

SHOPPING魔境での買い物

スリークのテント裏、フォーサイドのデパートの倉庫、スカラビのホテルなどなど、いたるところでハイテク系のグッズを提供してくれた謎の密売人も、ここが最後の登場となる。ここでのマストアイテムは「ペンシルロケット20」。ジェフが使う兵器の中でも最強といってもいいだろう。また命中率は低いが「コンバットヨーヨー」もけっこうオススメ。その他、買物ではないが「ブタの鼻」を使った「マジックトリフ」探しはけっこう楽しいし、実際に役立つグッズでもある。繁殖場所は５か所、一度見つけた地点には二度と生えることはない。

■マジックトリフ

魔境でのみ繁殖しているキノコの変種。沼の毒素で腐りかけた木の根元に多く見かける。その味はまさに珍味で、食べるとＰＰを大きく回復できる。スカラビで売っている「ブタの鼻」を使えば、おおよそだがトリフのある位置を嗅ぎ分けることが可能だ。嗅覚を頼りに場所をしぼりこんでいくのが一般的な採取法。ケチャップをつけると、さらにイケる味になる。



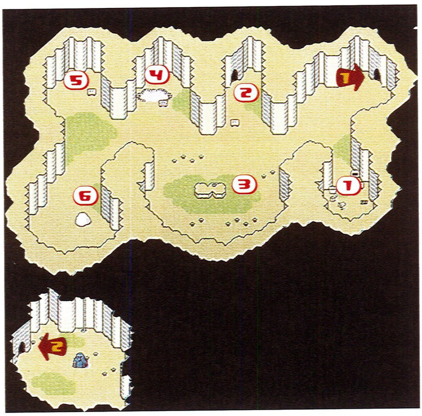
●密売人

コンバットヨーヨー	$1148
スーパーボム	$399
ペンシルロケット20	$2139
さびのもとスーパー	$289



GUMI VILLAGE グミの村

魔境の奥深く、毒性の沼で体力をけずられながら、やっとの思いでたどりついた村。そこではだれもが口をつぐんでいて、なにか不思議な雰囲気が漂っている。見たところ長老らしき人物もいて、一応部族としての形態はあるようだが……。



1. ガラクタ置き場
2. 宿屋
3. 長老のテーブル
4. 温泉
5. 物々交換所
6. 大岩

➡1 魔境へ
➡2 ルミネホールへ

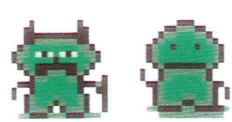
ACCESS グミの村へのアクセス

魔境を北西の方角へ進んでいくと、村の入り口である洞窟が見えてくる。途中“帰ってきたゲップー”がリターンマッチを挑んでくるが、プーの戦線復帰によって、けっこう楽に勝てるはずだ。ただ無事に村に着いても、村人たちはみなとても無口。まずは会話をする手段を探さなければならない。

GET AROUND グミの村のポイント

長老のテーブル ★★★

魔境の奥深くでひっそりと暮らすグミ族。以前はスカラビに住んでいたが、お人好しな性格が災いしたのか、次第に生活の場を失い、こんな辺境へと追いやられてしまったらしい。村人たちはなぜかとても無口で、会話をすることができない。こうした部族とコンタクトする場合



Elder of Gumi
グミ族の長老

Villager
村人

■ティーブレーク

村人の大好物はグミドリアンと呼ばれる果物。かなり臭いがキツくて、たいていの人間なら食べるのを遠慮してしまう。これに紅茶を添えてふるまうのが、村では最高の歓迎らしい。グミドリアンはまだしも、紅茶ぐらいはごちそうになるのが礼儀というものだ。

は、まずグループのリーダーと接触するのが定石。村の中央の石のテーブルのそばに、グミ族の長老がいる。彼はぼくとつな口調で、彼らの無口を直すためにはある書物が必要なことを教えてくれるだろう。その本を入手して長老に見せると、彼が礼儀をわきまえた紳士であることがわかる。また、村人たちが言葉の端々に英語をまぜて話すあたりから察して、本当はオシャベリ好きな部族らしい。さて、当面の問題は解決したが、彼らは分裂した仲間との和解という問題をかかえている。かつて、ささいなことから部族を二分する争いが起こり、半分はこの場所からさらに奥、村人の言葉を借りれば「広い広い恐竜がいる土の下」なる場所で暮らしているようなのだ。

ガラクタ置き場　★★

大きな川へと口を開けている魔境の入江には、いろいろなモノが流れ着いてくる。村人の中にはそんなモノを拾い集めては喜んでいる、一風変わった趣味の持ち主もいる。無口のままなら使い道もなかっただろうに、黒電話にはキチンと通話回線まで通っている。ごみ箱の中に捨ててあるグッズは、さすがに使い道が見つからなかったものらしい。これもジェフに渡せば、かなり価値のあるものになるんだけど……。

大岩　★★★

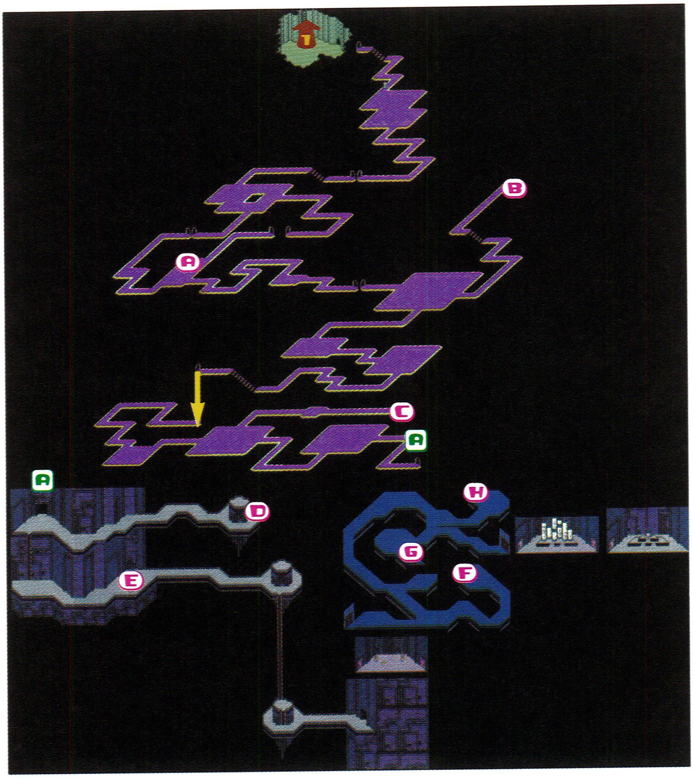
この下には穴が空いていて、大岩はそれをふさぐフタの役割りを果たしている。ここを空けておくと地の底から怖いモノ、ときには恐竜(!?)なども出てくるらしいが、真相は不明だ。大岩のとなりにいるのが村一番の力持ちの青年。岩をどかしたいなら彼に頼むのが近道。

物々交換所　★★

貨幣を持たないグミ族との通商は、すべて物々交換によって行なわれる。村の北西にあるのが、その物々交換所。グミ族のあいだでもっとも人気があるのは、サターンバレーの特産品である「命の角笛」だ。彼らがなぜこの品物の存在を知っているのかは謎だが、かなりの価値があるのだろう。「命の角笛」をひとつ渡すたびに、リストの上にある品物から順に交換してくれる。

STARMAN'S BASE
ストーンヘンジの地下基地

同じ巨石文明でも、ピラミッドが宇宙の侵略者に対する地球側の要塞であったのに対し、ストーンヘンジは宇宙人の基地だという説が有力である。この周辺ではUFOを目撃したという者が相次ぎ、ストーンヘンジの中心は地下に通じると噂されているが……。



ストーンヘンジへ

ACCESS ストーンヘンジの地下基地へのアクセス

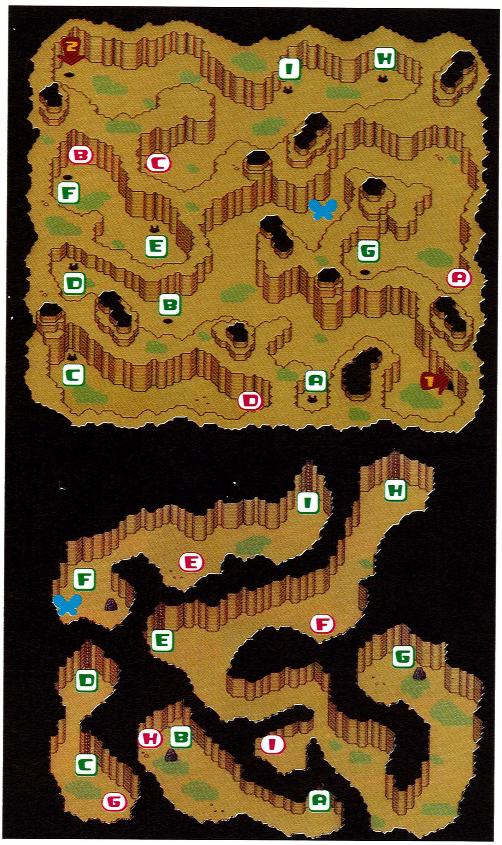
グミの村からいったん外へ出ると、アップルキッドから「コケシ消しマシン」完成の電話があるが、どうも様子がおかしい。急ぎアン・ドーナッツ研究所へ。彼は誘拐された後だったが、マシンは無事。そのままストーンヘンジの地下へ。

PRESENT BOX

- A スパイシーほし肉
- B ガッツカプセル
- C 命のうどん
- D こわれたハーモニカ
- E サイコキャラメル
- F こわれたラッパ
- G 妖精の腕輪
- H スピードカプセル

LUMINE HOLE ルミネホール

グミ族たちが「地球のヘソ」と呼ぶ場所。一説によれば、ここから伝説の地底王国へ行けるといわれている。洞窟には、ものいう岩が立ち並び、訪問者に地球の重大な危機を知らせる。いちばん奥の部屋には、触れた人間の意志に反応して動く光りゴケが繁殖しているらしい。



PRESENT BOX

- A ラックカプセル
- B 命のうどん
- C うさぎのお守り
- D 王者のバンダナ
- E ゼイタクほし肉
- F 高い水
- G IQカプセル
- H スーパーボム
- I 不思議なキャンディ

- 1 グミの村へ
- 2 ルミネホールへ

ACCESS ルミネホールへのアクセス

オネット図書館で「無口を治す本」を入手しグミ族の長老に渡すと、彼が村人にそれを読んで聞かせ、村全体の無口が解消する。その後、村の南西の奥にいる力自慢の男に話しかけると、ルミネホールの入り口をふさいでいる大岩をどかしてくれる。

MONSTERS
モンスター

⑦ 魔境/スターマンの基地/ルミネホール

過酷な自然環境に順応して暮らしているモンスターだけあって、さすがに強敵ぞろい。ストーンヘンジの地下基地はスターマンのオンパレード。ギーグの側近である彼らが登場するということは、いよいよ最終決戦が近いということか。

ねちっこいナメクジ
〈昆虫系〉
分類的にはナメクジだが、その習性はどちらかといえばヒルに似ている。相手の水分を吸い取り、攻撃力、守備力を大幅に下げてしまうのだ。





電気ウナーギ
<動物系>
体内に放電可能な電極を持っているウナギの変種。その威力はサンダーβ級。電極に悪影響を及ぼすのか、ファイヤーをとても嫌っている。



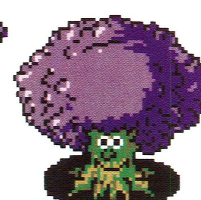
キツイわに
<動物系>
人間が足を取られる沼地も、ワニにとっては非常に動きやすい場所。そんなわけで、ここに生息するワニは全身を使って攻撃してくるので要注意。



おにラフレシア
<植物系>
魔境にしか生息しない世界最大の花。めしべから噴射される消化液は、まわりにいる者全員に致命傷を与える。植物系にはやはりファイアーが有効。



げどげど
〈宇宙人系〉
この系統にしては弱い部類に入るが、それを自覚しているのか、すぐに仲間を呼ぼうとする。そうなる前に、苦手なパラライシスで動きを止めておこう。



根性ウッドー
<植物系>
「だいウッドー」と同様、倒れるまぎわに敵全員を巻き込むほどの大爆発を起こす。やはりいちばん最後に倒すのが正解。意外にＰＰを多く持っているので、ＰＰ補給に好都合。

でかぐちゃぐちゃ
〈宇宙人系〉
汚いものを好む「ぐちゃぐちゃ」にとって、この魔境はよほど住みやすかったに違いない。気持ち悪くなる息、涙が止まらなくなる息の２種類を使い分ける器用さも身につけた。





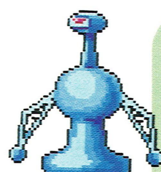


かえってきたゲップー
〈宇宙人系〉
はえみつに我を忘れるという失態をのりこえ、再度戦いを挑んでくるヤツの切り札は強烈な連続攻撃。これを受けるとパーティはたちまち窮地に陥る。攻撃系ＰＳＩではファイヤーが効果的。体力は以前のゆうに２倍以上。持久戦になる確率高し。

さかなニンゲン
〈動物系〉
グミ族よりも前からこの地に住み着いていたかどうかは不明だが、侵入者を快く思っていないのはたしか。手にしたヤリでグイグイ攻撃してくる。



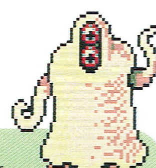
さかなニンゲンあに
〈動物系〉
弟とは正反対に、催眠術、パララシイス、フリーズ、体力回復と実に多彩なPSI攻撃を見せる。兄弟で出現した場合、どちらを先に倒すかで迷うところ。



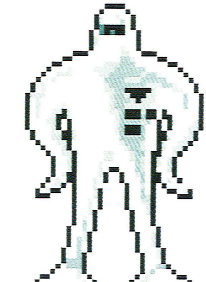
クルルーン
<メカ系>
先頭に立って戦うというよりは、サイドから支援にまわるのが役目らしい。中和マシンと同様の威力をもつPSIなど、けっこうツボを抑えた攻めを見せる。

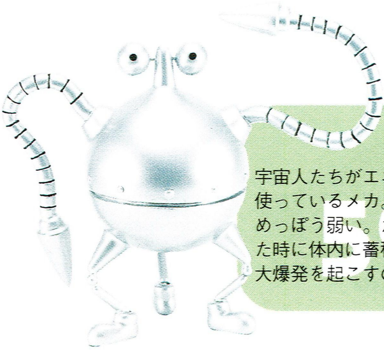


ドムーク・イージー
<宇宙人系>
低レベルのフリーズで油断していると突如そのひとつ目が光り出し、見た者の体をダイヤモンドのように固めてしまう。ファイヤー系ＰＳＩに弱い。



スイスイ
<宇宙人系>
攻撃はビームオンリー、超能力もフラッシュ、シールドと地味。苦手なＰＳＩはフリーズと、ドムークとは正反対。後回しにしても問題はない。



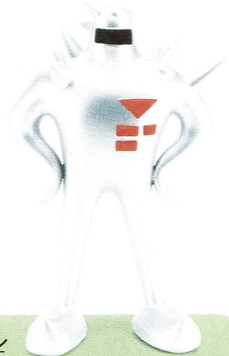


エナジーロボ
〈メカ系〉
宇宙人たちがエネルギー補給に使っているメカ。フリーズにはめっぽう弱い。ただし、倒された時に体内に蓄積された燃料が大爆発を起こすので要注意。

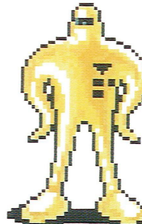
スターマン
<宇宙人系>
ギーグの親衛隊的な存在。瞬間移動を繰り返しながら接近してくる。ガッツを２倍にしたあとのビーム攻撃はかなりの威力。ＰＳＩに対する抵抗力はあまり高くない。



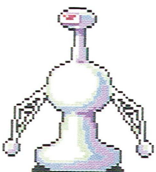
ドムーク・シニア
<宇宙人系>
ドムークの上位種。フリーズのレベルも高く自分の弱点であるファイヤーまで使いこなす。相手をダイヤ状態にする、あのまなざしも健在だ。さっさとファイヤーで倒したい。



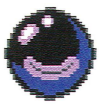
DXスターマン
〈宇宙人系〉
ストーンヘンジ地下基地のボス。彼が集合をかければ仲間が続々とかけつける。そしてプーの必殺技であるスターストームさえ使ってくる強敵。最初からサイパワーシールドを張っているので、体力を回復しながら肉弾戦で。



スーパースターマン
<宇宙人系>
なにがスーパーかといえば、ヒーリングΩという決定的な体力回復手段を持っていること。戦闘ではまっ先に倒したい。ＰＳＩに対する抵抗力が上がってないのが救い。



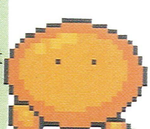
クルンクルーン
<メカ系>
クルーンの上位種。ファイヤーには絶対の防御力を誇る。その反面、フリーズには弱い。サイコシールドを張ることもあるので注意が必要。



ぶきみボール
〈モノ系〉
突然笑いだしたかと思うと自分を攻撃したりするヘンな物体。最後に大爆発するので、単体で出てきた時は催眠術で眠らせて逃げるのも手。



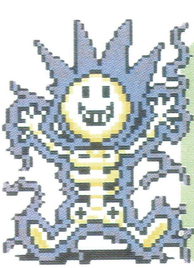
ミタ・メ・タコ
〈メカ系〉
ビームで攻撃する、ときおり食べ物を盗む、などなど基本能力は同系統のモンスターと同じ。ファイヤー系ＰＳＩに弱いのはタコ焼きになっちゃうから?



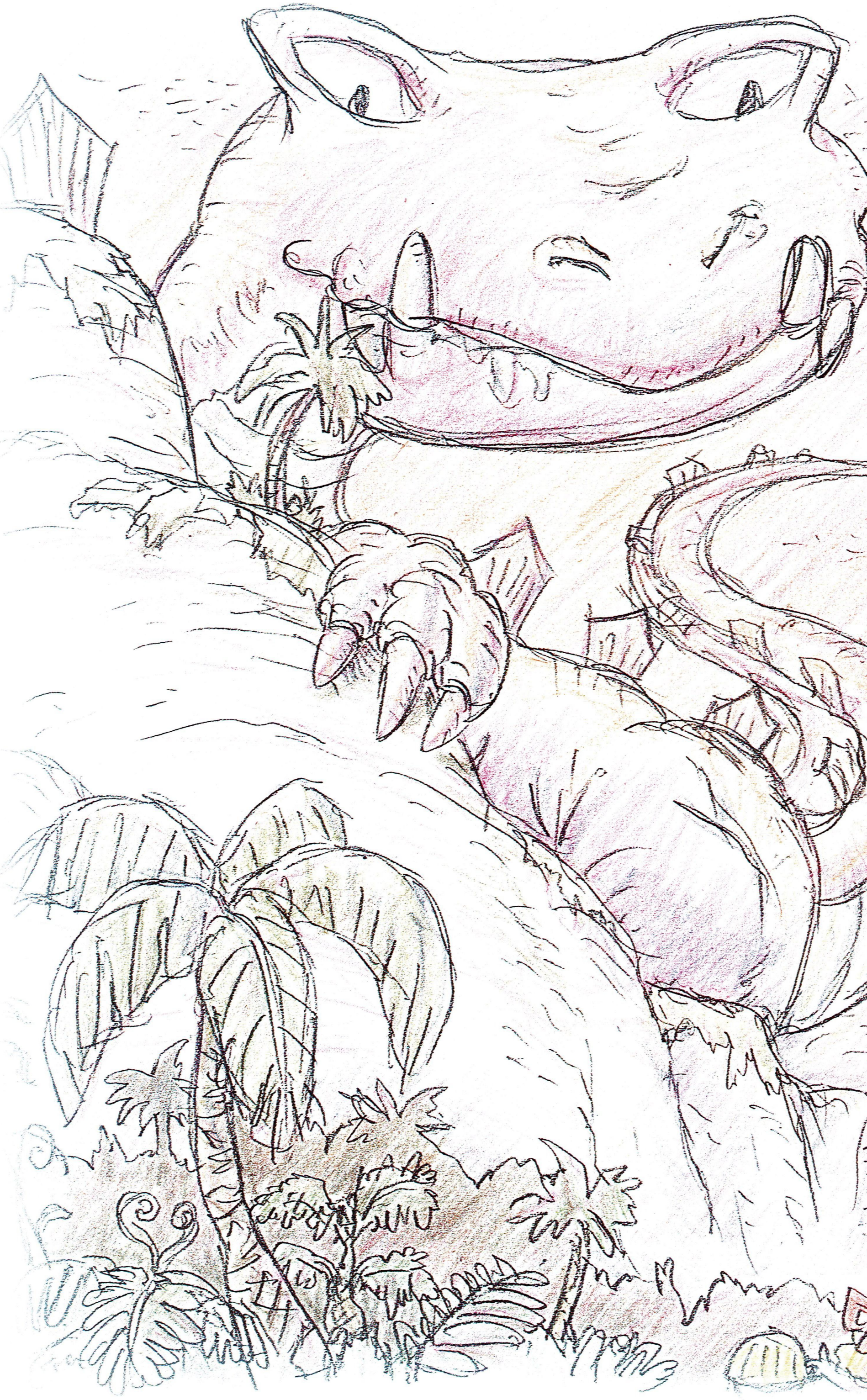
デへへへラー
<怪獣系>
ゲップー基地にいたデヘラーの上位種。そのぶん持っているPPの量も多く、サイマグネットをかけるには最適な相手だ。

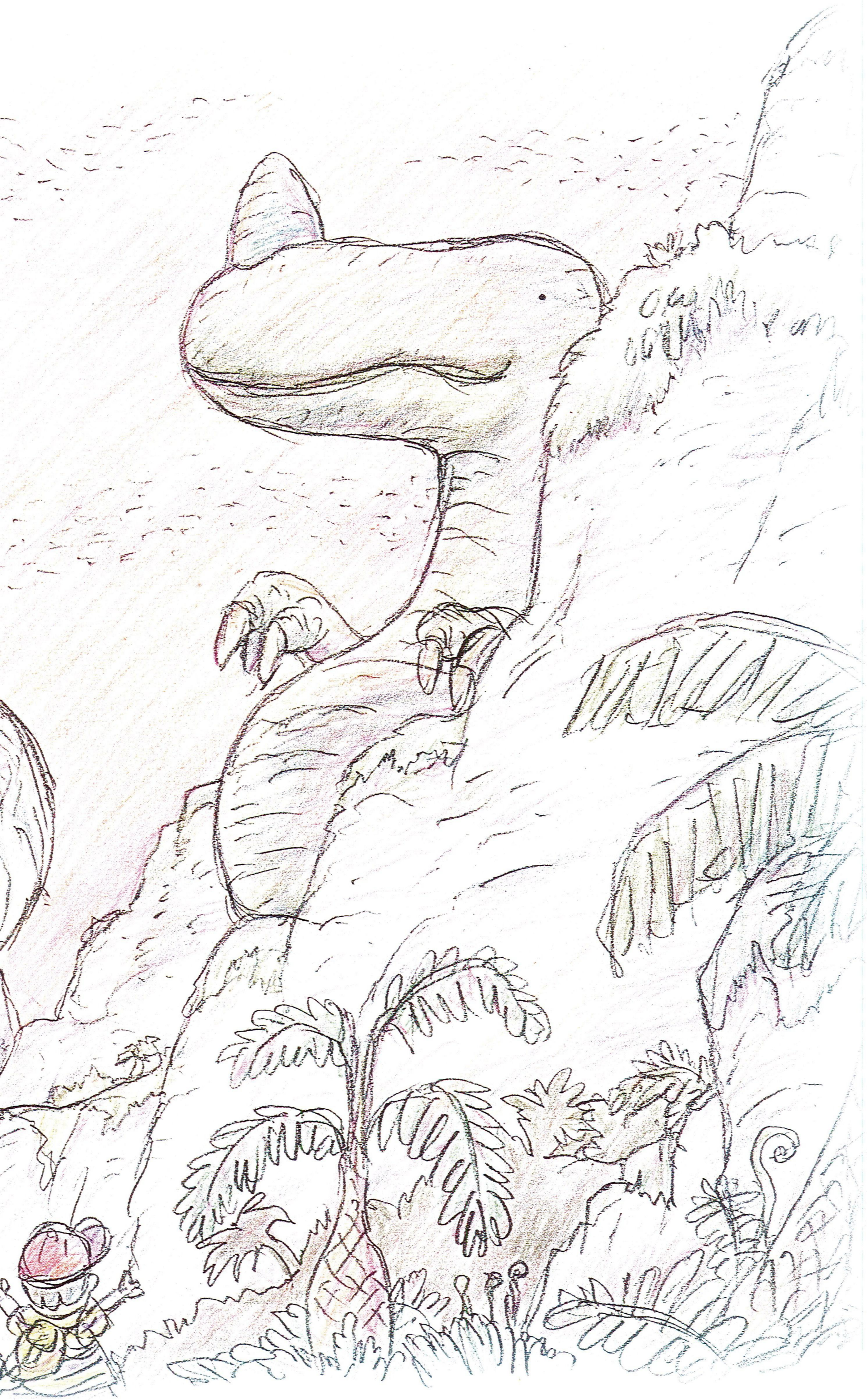


電撃バチバチ
〈精霊系〉
体をおおう電撃は、攻撃のためだけのものではない。青白い光が放たれると、全員にかかっているPSIが無効になってしまう。また、あらゆるシールドを崩す能力も持っている嫌な敵だ。攻撃PSIではフリーズとファイアーが比較的有効。



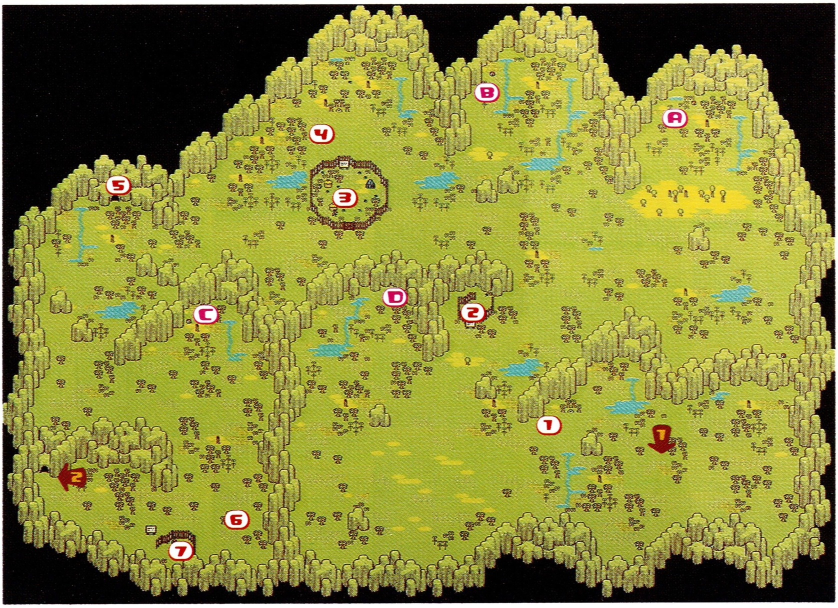
エレキスピリット
〈精霊系〉
雷を操る精霊の中でもトップクラスの能力を持つ。γレベルのサンダーを使ってくるので要注意。





LOST WORLD 地底大陸

地上とは異なる時を刻む、失われし大陸。はるか遠い昔に絶滅したはずの恐竜たちが歩き回り、地質や植物層も太古の昔そのままである。地下マントル層に近いためか、大陸全体は激しい地殻変動を起こしており、大地をゆるがしている火山活動の中心部は南西の洞窟の奥に位置している。なぜこのような場所が出現したのか、はっきりした原因はわかっていないが、なんらかの理由で時空間にひずみが生じたとしか思えない。そして、もし時間をひずませた者がいるとすれば……。



1 温泉(青)
2 電話鳥
3 グミ族の村
4 温泉(赤)
5 北の洞窟
6 温泉(青)
7 電話鳥

1 落下地点
2 ファイアースプリングへ



PRESENT BOX

A 海のペンダント
B ガッツカプセル
C 王者のマント
D さとりの弁当

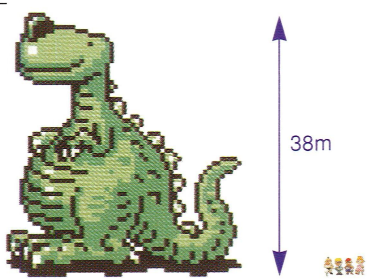
ACCESS地底大陸へのアクセス

ルミネホールで、光ゴケが発する“自分の心の声”を読み、7番目のサウンドを記憶したら、左の穴に飛び込む。地中深く落ちたその場所が地底大陸だ。

GET AROUND地底大陸のポイント

恐竜　★★

フォーサイド恐竜博物館の資料によれば、恐竜は爬虫類に属する陸生の脊椎動物で、中生代の三畳紀に出現、白亜紀末まで生息した。とくに白亜紀には体長35mを越える巨大なものもいたが、突然のように地上から姿を消し、その原因はまだ明らかになっていない。
博物館で見たあの巨大な化石が、はたしてカニメザウルスのものか、それともハラペコザウルスのものかは不明だが、この大陸にはたしかに太古の恐竜が生息している。しかも、ギーグの影響だろう、ＰＳＩを身につけたものさえいる。爬虫類だけに寒さには弱いようだが、もし、戦うことになれば強敵となるにはまちがいない。



Kanimesaurus
カニメザウルス

温泉　★★

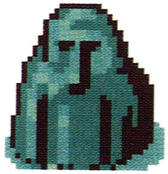
ふつう温泉といえば、湧き出したお湯がたまっていて入浴ができるようなものを想像するが、ここの温泉は一定の周期で熱水が噴き出す間欠泉。大地の振動に数秒遅れて、見上げるほどの高さまでがお湯が吹き出す様は実に豪快である。温泉を使いたい時は、穴の上で待っていれば、吹き出すお湯に乗って空中にはね上げられる。そのスリルがたまらないという冒険者も多い。この温泉には多くの鉱物質が含まれており、かなりの医療効果が期待できる。青い水には体力回復、赤い水には体の異常を治療する効能がある。

■地震

おもに温泉が見える場所で断続的に起こる。原因はマグマに熱せられた地下水が地殻の断層部分に亀裂をつくって吹き出すためといわれている。地震の起こる間隔はだいたい20〜30秒周期とかなり短い。地震の最中は、動かずじっとしているのがいちばん安全。あの恐竜たちでさえ、そうしている。

グミ族の村 ［宿泊費ひとり＄400］ ★★★

民族学的には、魔境のグミ族と同じ種属。無口な地上のグミたちに耐え切れず、おしゃべりな者だけこの地底に移り住んできたらしい。恐竜が徘徊するこの場所で安全地帯を確保するため、ところどころに巨大な柵を作って、その中で生活している。村人の悩みは、大好物のグミドリアンが食べられないこと。この食物、地底ではうまく育たないらしく、そのために地上に戻りたいという者も出る始末だ。また村の北東には、しゃべる岩の中でも最大のものがある。この岩の話はかなり重要なので、聞き漏らすことのないように。けっこう気分屋で、一度話すともう二度と同じ話はしないらしい。注意深く話を聞こう。



Talking Rock
しゃべる岩

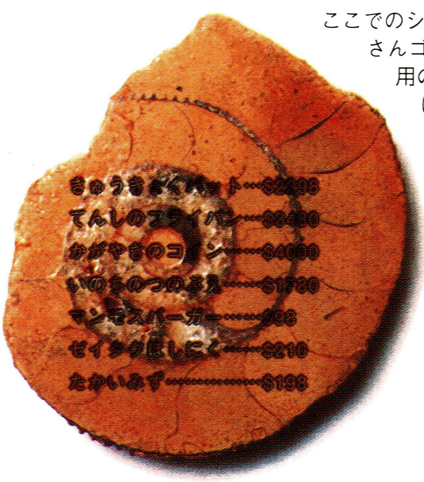
■話のわかるグミ

村の奥に住む留学経験のある若者。その名前から考えると、留学先は英語圏の経済大国だったに違いない。しかし、物の流通なんて関係ないこんな土地では、せっかく学んだことも活かしきれず、友だちとふたりだけで“ごっこまがい”の経済活動に励んでいる。彼に頼めばドルを用立ててもらえるが、引き出した額と同額の手数料を取るあたり、なかなかシビアな海外経験を積んできたと見える。電話と同じ役目を果たす“電話鳥”を飼うアイデアも、彼のものらしい。

北の洞窟 ★

北東の端にある洞窟に入ると、モダンアートの彫刻のようなモノが立っている不思議な場所が見える。しかしそこに通じる道はなく、先には進めない。この場所が何なのか、そして彫刻のようなモノが何なのかは、後に明らかになるだろう。

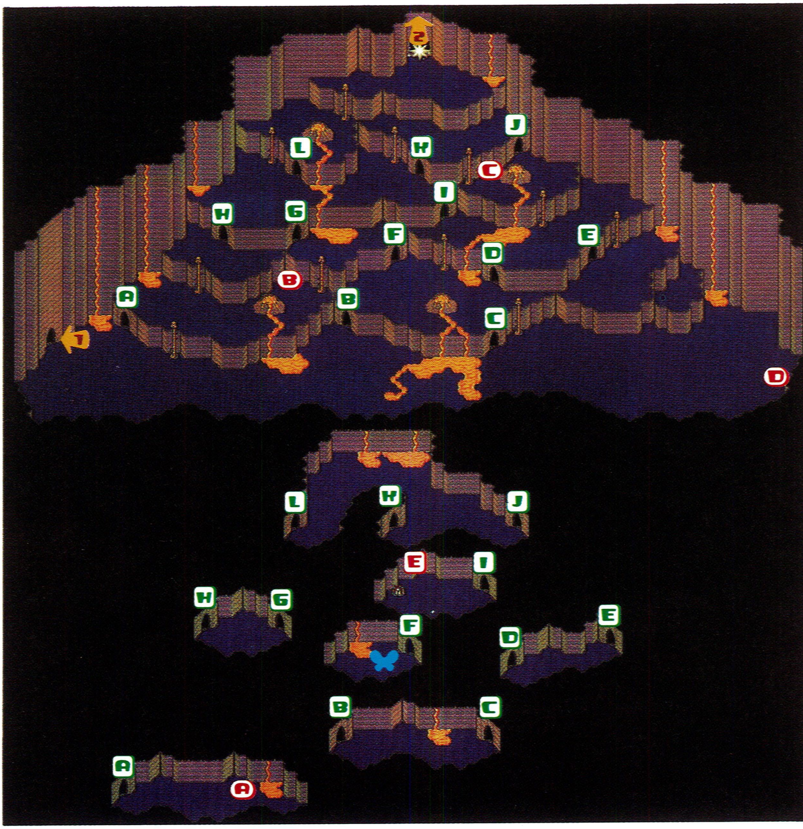
SHOPPING 地底大陸での買い物



ここでのショッピングは、グミ族の村でお店屋さんゴッコをしている若者相手のみ。ネス用の攻撃グッズとして「究極のバット」は絶対に押さえておきたい。「天使のフライパン」は無理に買う必要なし。ファイアースプリングのボスとの戦闘では、ダイヤモンド状態にされることもあるので、「命の角笛」を何個か購入しておこう。回復グッズでは「ぜいたくほし肉」が一度に満タンまで回復できて便利。ほし肉ひと筋60年の職人さんが作った逸品だから、味も保証付きだ。

FIRE SPRING ファイアースプリング

地底大陸に頻繁に起こる地震の震源は、南西部にある大火山。熱く燃える溶岩におおわれた山の頂上こそ8番目のパワースポット、ファイアースプリングだ。ここにたどりつくことができれば、地球上にある「おまえだけの場所」にはすべて訪れたことになるが……。



1 地下大陸へ
2 ファイアースプリングへ

ACCESS ファイアースプリングへのアクセス

地底大陸の南西にある洞窟、ここがファイアースプリングの入り口だ。中にいるモンスターは連続攻撃をしかけてくるものが多く、PPの消費はいままで以上に激しい。マジックバタフライをうまく活用しよう。ボスを倒して最後のパワースポットにたどりついたネスの脳裏には、幼い頃の記憶がよみがえる……。

PRESENT BOX

- A スピードカプセル
- B ドラゴンパウダー
- C ムーンビーム
- D 天使の腕輪
- E 命の角笛

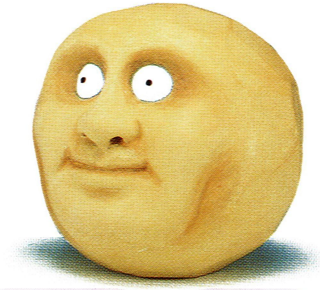
MONSTERS
モンスター

⑧ 地底大陸/ファイヤースプリング

巨大なものに対する畏怖、畏敬の念を期せずして味あわせてくれるのが地底大陸。フォーサイドの博物館で予行練習はしてきたつもりだったけど、やっぱりあの巨体で迫られると圧倒されてしまう。でも、そんなモンスターを返り討ちにすることができたら、快感も一通りじゃあない。



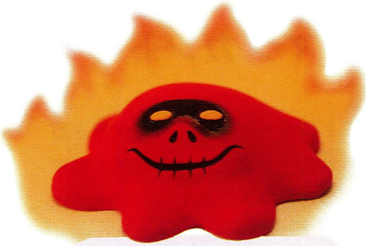
カニメザウルス
〈動物系〉
本人が気にしているかどうかは謎だが、確かにカニ目。足を踏みならして地響きをたて、獲物を威嚇する。あまり知能が発達していないらしく、火を極端に恐れている。



おもいこみストーン
〈モノ系〉
その巨体を活かして突進してくる。攻撃力はかなり高い。ＰＳＩで唯一有効なのがフリーズ系。動きが遅いので、ほとんど先手を取れるはず。



ハラペコザウルス
〈動物系〉
PKファイヤーをγレベルまで操ることができる。カニメザウルスと違って炎に対する耐性も高い。もちろん巨体を活かした攻撃も強力で、ふりまわす尻尾に当たれば致命傷になる。



熱く燃える敵
〈精霊系〉
制御が効かないほどの火炎エネルギーを持つ。口から吐かれた時より、体中からあたりに炎をまき散らかされた時が危険。やはりPKフリーズに弱い。



ＰＫ男
〈人間系〉
手に入れた超能力の力に酔いしれてしまったのだろうか。たかがβレベルのファイヤーしか使えないくせに、果敢に戦いを挑んでくる。

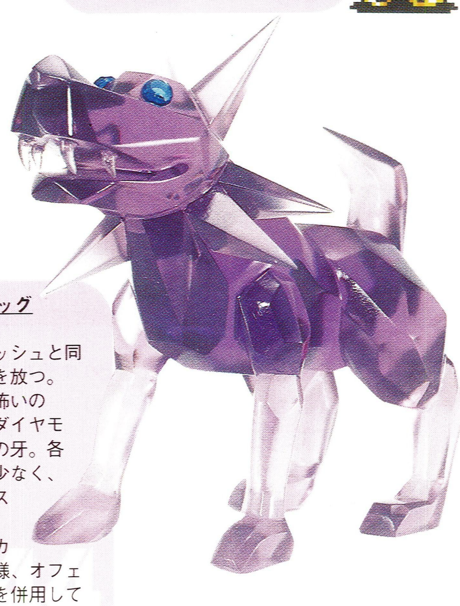


呪いのメーワク
〈幽霊系〉
情けないオヤジ顔の幽霊だが、とりついてくるので要注意。こちらのＰＳＩを封じる能力も持っているので、真っ先に倒したい。





ＰＫ男格上
〈人間系〉
Ωレベルのファイアーの他に、サイコシールド、パラライシスなど多彩なＰＳＩを使いこなす。弱点はブレインショック。精神集中の際にスキが生じやすいようだ。



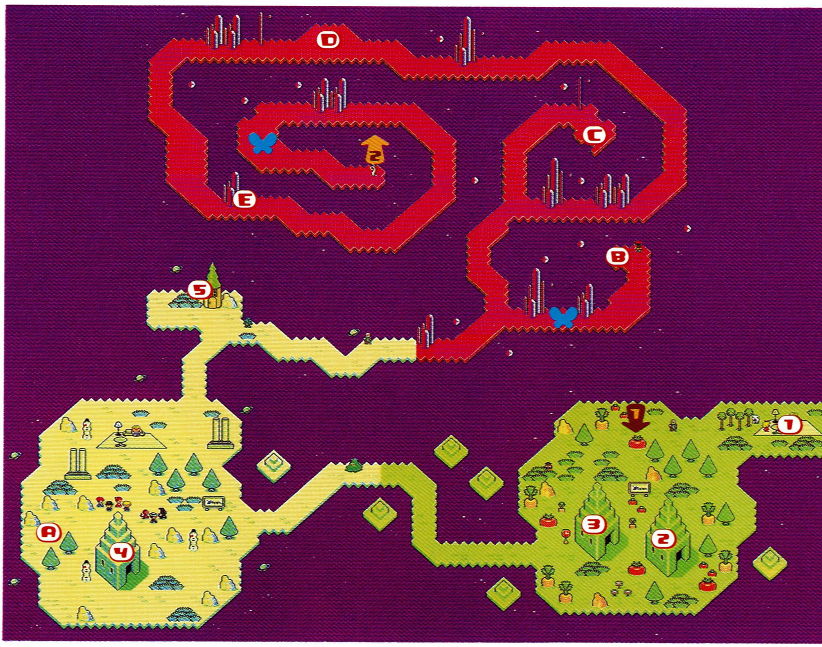
カーボンドッグ
〈動物系〉
体中の炎をはね飛ばして攻撃してくる。フリーズが弱点かと思いきや、意外に耐久力が高い。オフェンスアップなどをうまく使って物理攻撃で対抗するしかない。スピードがかなりあるので、仲間のうちひとりは体力回復に専念させるのが安全。

ダイヤモンドドッグ
〈動物系〉
体からＰＫフラッシュと同じ効果を持つ光を放つ。そしてなにより怖いのが、噛んだ者をダイヤモンドに変えるその牙。各ＰＳＩも効果は少なく、防御力は全モンスターの中で１、２を争うほど。カーボンドッグ同様、オフェンスアップなどを併用して戦うしかない。

★各モンスターについている数字は、最大HPを表しています。

D MAGICANT マジカント

ある日突然、地球を守る少年という特別な運命を背負うことになったネス。彼は世界を駆けめぐり、幾多の冒険の果てに、未来からの使者に告げられた「おまえだけの場所」のすべてを探し出した。そして次に彼を待っていたのは、自らの心の中への旅だった。そこは、まさに少年の夢の世界。明るい光が満ちあふれ、小鳥がさえずり、懐かしい人たちに囲まれている。だがその夢の世界も楽しいばかりとはかぎらない。目覚めている時には、胸の奥深くにしまいこまれていた心の痛みや、震え上がるような恐怖が、夢の中ではリアルに浮かび上がることもあるのだから。



1 マイホーム
2 プリンとペンダントの店
3 電話&C.D.
4 ホテル
5 フライングマンの家
1 出現地点
2 エデンの海へ

PRESENT BOX

A サイコキャラメル
B ドラゴンパウダー
C 女神の腕輪
D マジカントバット
E マジックタルト

ACCESS マジカントへのアクセス

８か所のパワースポットすべてを訪れると、ネスだけがこの場所にワープしてくる。最後に行ったパワースポットがどこであれ、かならずマジカントに入ることができる。マジカントは、ネスの思念が実体化した世界。ここを冒険することすなわち、自分の過去を探ることだ。パワースポットでサウンドを記憶するたびに聞こえたあの声の正体も、ここで明らかになるだろう。ここには、ネスの心の中の美しさや優しさ、悲しみや憎しみ、さらには邪悪なものや凶暴な部分まで、そのすべてが形となって現われる。そしてその中心部には、ネスを宇宙の真理へと導くエデンの海が存在する。

GET AROUND マジカントのポイント

マイホーム ★★

マジカントでも、やっぱりママはネスの大好物を作って待っていてくれる。家へ帰ったら安心してぐっすり眠ろう。ここで見る夢は、またひと味違ったものかもしれない。妹のトレーシーは、あいかわらず荷物の整理に一生懸命。グッズの預かり、受け渡しをしてくれる。預かり所は現実の世界と共通。マジカントに来る前に預けていたものも受け取れるし、ここで手に入れたものを預けることもできる。PKサンダーを操る敵がいるので、フランクリンバッジは持っていた方がいい。

ポーキーの家 ★★

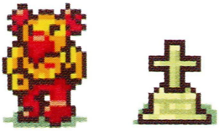
オネットの町に隕石が落ちたことから始まったネスの旅を主旋律とすれば、そこにいつも不協和音としてからんできたのがこのポーキーだった。ここで彼の話を聞くと、なぜ彼があんな行動をとってきたのか、その理由が初めてわかるような気がする。もっともここにいるポーキーは、ネスの心の中の存在。ということは、ネスはうすうすその理由に気がついていたというわけだ。マジカントのホテルの男がいうように「自分の心は自分でも知らないことを知っている」のだ。

■不思議な背景

マジカントにいる人々に話しかけると、周囲の景色の色が変わることがある。たとえば…過去の自分(オレンジ)、ゾンビ(茶色)、ママ(ピンク)、リャンウーパー(黄＆黒)などなど。この色の変化は、メッセージを聞いたあとのネスの心理状態を表しているのかもしれない。

フライングマンの家　★★

ひとりで冒険を続けるネスの心強い助っ人、フライングマンが住んでいる。彼らに話しかければ喜んで仲間となり、進んで敵と戦ってくれるだろう。ただし仲間にできるのは常にひとりだけ。そして一度気絶してしまうと、二度と立ち上がることはない。自らを“ネスの勇気”と称し、死をかけて戦うことに疑問を持たない彼らだが、家の前に彼らの墓が増えていくのを見ても何も思わないようでは、本当の勇者とは呼べないだろう。なお、最初にここを訪れたときから立っている墓は、隕石に乗ってやってきた未来からの使者、ブンブーンのものだ。冥福を祈ってあげよう。


Flying man
フライングマン

■過去の自分

ネスの観念世界であるマジカントには過去の自分がふたりいる。ひとり目は南西のドラッグストア付近、もうひとりはエデンの海へと続く道の途中だ。ふたり目の自分からは懐かしいグッズをもらうことになる。

SHOPPING マジカントでの買い物

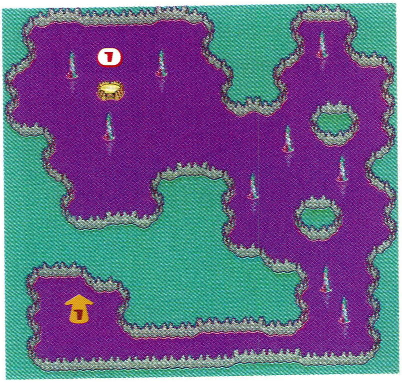
買い物のできる店は1か所。売っているものも2種類だけだ。PPを約40回復してくれる「マジックプリン」は、ここでの必需品。「海のペンダント」を装備しているなら「大地のペンダント」は必要ないが、現実世界で待つ仲間へのおみやげに買っておくといいかもしれない。また買い物ではないが、プレゼントボックスのチェックも忘れずに。とくに「マジカントバット」と「女神の腕輪」はかならず取って装備しておきたい。


大地のペンダント　$4000


マジックプリン　$680

SEA OF EDEN エデンの海

心の中にある優しさや美しさ、そして心の片隅でときおり目覚める邪悪……。そのすべての中心にあって、究極の知恵が渦巻く場所、それがエデンの海だ。ここでは一瞬だが大宇宙の真理に触れることができる。ネスはこの意識の海で、自らが生みだし、知らず知らずのうちに育ててきた邪悪な心と対決することになる。



(1) (ネスの)悪魔

(1) マジカントから

ACCESS エデンの海へのアクセス

ひとりで戦わなければならないため、無駄な戦闘はさけて体力を温存しておきたいところだ。クラーケンは移動スピードがとても遅いので、円周型の地形を利用すれば、うまく逃げることができそう。最深部にいるのは、ネスの邪悪な心。ヤツに勝てば、ネスのレベルが驚くほど上がる。ファイアースプリングで３人の仲間と合流して、サターンバレーへ。いよいよ最後の闘いだ。

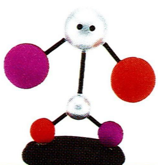
How To Battle [グッズ収集の極意]

ＲＰＧによくあるように、このゲームにもいわゆる「隠しアイテム」の類が存在する。どれも性能は抜群で、終盤の戦闘が楽になるのはもちろん、ゲームの達成感をさらに大きなものにしてくれる。おもにスターマンを中心とする宇宙人系のモンスターが隠し持っており、彼らを倒すと手に入ることがあるが、確率的には非常に低い。例をあげると、スーパースターマンが「王者の剣」(プーが装備できる最強の武器)、スターマン・センゾが「女神のリボン」(ポーラが装備できる最強の防具)などなど。その他、くわしくはP39のウルトラサイエンスクラブを参照のこと。そして、グッズ収集に欠かせないのがジェフのチェック能力。戦闘中にグッズを持っているモンスターをチェックすると、その場でグッズが入手できてしまう。彼のこの能力、意外と気づいていない人も多いはず。ぜひ試してみてほしい。

MONSTERS
モンスター

⑨ マジカント/オネット/過去の最低国

マジカントではネスひとりで行動するので、苦戦は必至。特殊攻撃をしかけてくるモンスターが多く、さらに難度を上げている。物質XYZを取りに戻ったオネットには、とびきりのアイテムを持った者がいるらしい。あんな恐ろしい場所にも関わらず、冒険者があとをたたないのはそのためかもしれない。



ジッパヒトカリゲ
〈モノ系〉
多彩なＰＳＩを使ってくるが、すべてαレベル。しかも精神集中に時間がかかる。このエリアでのサイマグネットの格好の標的といえよう。
280



浮気なダイス
〈モノ系〉
名前のとおり、次から次へとさまざまな仲間に助けを求める。スピードがトップクラスなので、早く倒さないとどんどん敵パーティがふくらんでいく。ＰＳＩへの抵抗力は低い。
307





安心ボム
〈メカ系〉
目標の周囲にもダメージを与えるボムやスーパーボムを次々と投げつけてくる。その上、倒された瞬間も自爆するやっかいな敵。どこが安心なのか。
504



電撃ビューン
〈精霊系〉
得意のビリビリ攻撃を封じれば、かなり楽に戦える相手。フランクリンバッチが欲しいところ。ＰＳＩはファイアーよりフリーズの方が効果的だ。
543

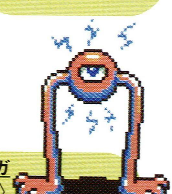
ネスの悪魔
〈？？系〉
ネスの心の奥にも潜んでいた悪の精神が実体化したモンスター。ΩレベルまでのＰＫを使ってくる強敵だ。ＰＳＩで対抗しようと思うとサイコシールドで跳ね返される。肉弾戦を挑むしかない。ガッツ上昇グッズなどがあると嬉しい。
1654



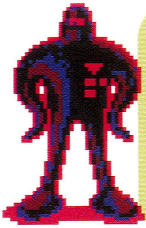
悪魔のデュープキス
〈幽霊系〉
ただひたすら、まわりの者に「死の口づけ」をささげることしか頭にないらしい。仲間のひとりは猛毒状態になることを覚悟しておいた方がいい。
588



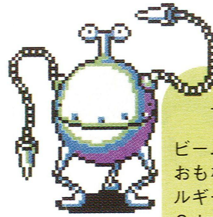
カナ・リ・タコ
〈メカ系〉
やはり、やはり、能力一般は変わらない。たまに発する怪電波に注意するのみ。こうなれば、どこが“かなりタコ”なのか、じっくり観察だ。
768



ジロリンガ
〈宇宙人系〉
ほとんど攻撃はしてこないが、自慢のひとつ目にウッカリ魅せられるとダイヤモンドになってしまう。その他の補助的ＰＳＩも数多く、他のモンスターと組みになると怖い相手。
720



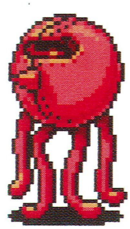
スターマン・センゾ
〈宇宙人系〉
Ωレベルのスターストームを使う一線級の宇宙戦士。スピードも速く、一度はこの攻撃を受けると覚悟しておこう。不敵な笑みとカウントダウンはこちらへの威嚇。最強の防御アイテムを隠し持っているという噂があるが……。



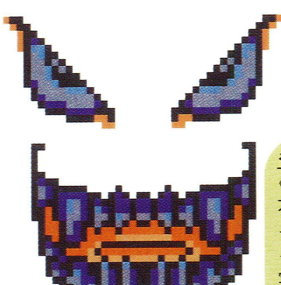
スーパーエナジーロボ
〈メカ系〉
ビーム攻撃機能を持つが、おもな行動は仲間へのエネルギー補給。フリーズ系ＰＳＩへの耐性が低いが、倒された瞬間に自爆装置が作動するので注意。



クラーケンバイオ
〈動物系〉
クラーケンをバイオ改造する際、体力を犠牲にして攻撃力、守備力、そしてスピードをアップさせたもの。フリーズ系への耐久力が下がっているのも改造の弊害か。



タコ・ソ・ノモノ
〈メカ系〉
世界中を舞台に繰り広げられたタコ探求の旅もここで終わる。これが究極のタコのカタチとなるわけだ。能力も最後まで同じ。そして、ここでもやっぱり“タコ焼き”になる運命。



やどかりデビル
〈幽霊系〉
不気味に並ぶ牙は猛毒、そしてダイヤモンド化と２種類の効力を持っている。回復グッズは必需品。実体は無いにもかかわらず、弱点はなぜかファイアー。





さいごのスターマン
〈宇宙人系〉
ＰＳＩを使う者の中では最高クラスの能力を持っている。Ωレベルのスターストームに備えて、戦闘の序盤は体力回復に専念したい。ＰＳＩはどれもあまり効かない。オフェンスアップを使って肉弾戦勝負。

スーダララッタ
〈宇宙人系〉
シールドやフラッシュなどを使って仲間を支援するのが、本来の役目。しかし、名前どおりスーダラな性格なのか、単調なビーム攻撃を繰り返すヤツ。ＰＰ補給に利用するのが得策。

★各モンスターについている数字は、最大HPを表しています。

FINAL BATTLE
アン・ドーナッツ博士の手記

×月×日

私の30年来の研究が、地球の平和に役立つときが来た。空間上の任意の2点を結び、両地点間の瞬間移動を可能にするスペーストンネル(以下ST)の完成が待たれている。当初は科学者として、純粋に学究的な関心から研究を続けていたST だったが、ギーグの出現によって事態は変わった。ネス君たちがヤツを倒すためには、どうしてもこのマシンが必要だ。STの完成は近いが、まだ未解決の問題点は残っている。

×月×日

今日という日は、私にとって生涯記念すべき日になるだろう。ついにSTが完成したのだ。土星さんたちの科学技術、サターンテクノロジーの粋を活かすことで、STはようやく完成にこぎつけた。快く技術提供を申し出てくれた土星さんたちに敬意を表して、外部のデザインはあちら風にしつらえた。まあ、外観は問題ではない。

×月×日

今朝、目を覚ましたら、表が騒がしい。完成したばかりのSTが何者かに奪われてしまったのだ。土星さんたちの話を総合すると、服を着たブタのようなものが土星さんを人質にとり、STに乗っていってしまったという。そのブタのようなものとは、ギーグの一味だろうか? いずれにしても2号機の製作にとりかからねばならない。

×月×日

ネス君たちがサターンバレーに到着した。さっそくST2のテストを行うが、結果は失敗。予測された問題ではあるが、瞬間移動の際に必要なだけのエネルギーが、既存の触媒ではどうしても十分に生み出せない。「物質XYZ」を合成するには、やはり隕石のかけらが必要なのだ。ネス君たちにそのことを告げると、彼らはオネットへ行ってくるという。あの田舎町にそんなものがあるのだろうか。

×月×日

ネス君たちが隕石のかけらを持ってきてくれたおかげで、「物質XYZ」を得ることができた。これで私のST2は完ぺきに作動するはずだ。しかし時空間の移動は多大な危険を伴う。危険と知りつつ彼らを行かせるのはしのびないが、彼らの決心は固い。4人はST2に乗り込み、ギーグがいると予測される最低国(我ながらなかなかいいネーミングだ)へ向かった。しかし私は、まだ彼らに打ち明けていないことがある……。



×月×日

いまさら私が何をいおうと、彼らの決意がゆらぐことはなかろう。とすれば、私にできることは彼ら4人の頭脳プログラムの受け皿となるロボットと、それを運ぶST3号機の製作を急ぐことだ。皮肉なことに、彼らが危険にさらされればさらされるほど、私の頭脳は冴えわたる。

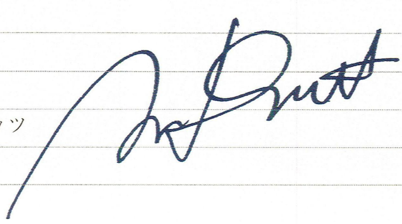
×月×日

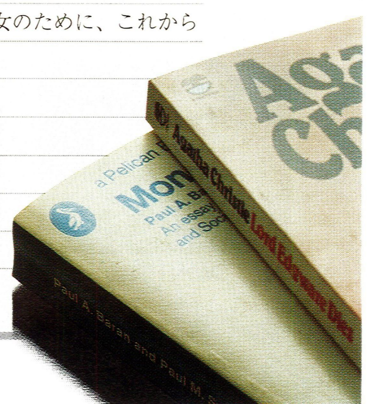
ST3に乗って最低国へ。ネス君たちと合流。STでは時空を越えて生命体をワープさせることができない。そのことを彼らに伝えたが、やはり彼らの意志は固かった。代われるものなら代わってやりたいが、人にはそれぞれ与えられた役割というものがある。彼らはスピリットだけをロボットに移し、ST3で過去の最低国へと旅立っていった。私にできることは、モニターを通して彼らが見守ることぐらいしか残っていない。

×月×日

ギーグとの戦いは熾烈を極めた。悪の化身という殻を飛び出し、悪そのものへと変貌を遂げたギーグは、我が物顔に暴走する。勝利の確率は、計算するのも恐ろしいほどに低い。しかし、誰もが打つ手はないとと思ったその時……奇跡は起こったのだ。少女の心の叫びが、祈りのことばが時空を越えて世界中へと響きわたった。そして、それに応える人々の強い思いが、ギーグの心臓をえぐる刃となった。いままで、科学者である私の辞書に「奇跡」という文字は存在しなかった。しかし、今は違う。少年たちの勇気が、奇跡を起こしたのだ。彼らのピュアな魂が、ギーグを打ちのめしたのだ。幸運なことに、4人のスピリットは過去に置き去りにされることなく、生還することができた。いま私は、わが息子ジェフを誇りに思っている。そして、真の勇気を持つ世界中の少年少女のために、これからの私の研究のすべてを捧げたい。

工学博士
アン・ドーナッツ





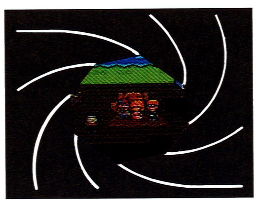
SOUVENIR PICTURES

記念写真撮影ポイント32

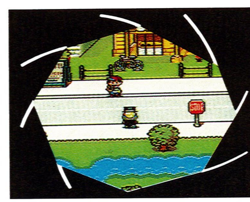
冒険の途中、軽快な音楽に乗って現われる天才写真家のオジサン。彼は撮影した記念写真を、ママのところに送っておいてくれる。その写真は全部エンディングで見ることができるのだ。オジサンが写真を撮ってくれるポイントは全部で32か所。旅の思い出は多いほどうれしい。さて、あなたは何枚写真を撮ってもらった?



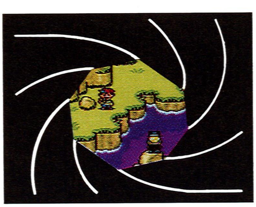
No.1　ONETT



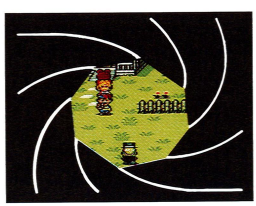
No.2　ONETT



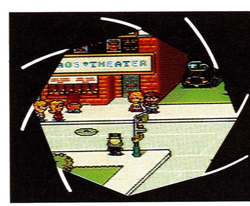
No.3　TWOSON



No.4　GRATEFUL DEAD VALLEY



No.5　GRATEFUL DEAD VALLEY



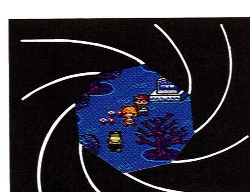
No.6　TWOSON



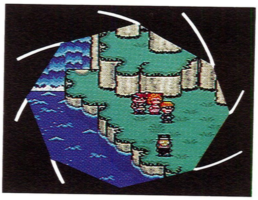
No.7　WINTERS



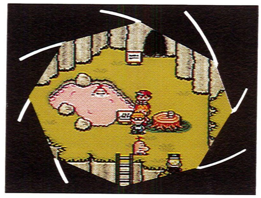
No.8　WINTERS



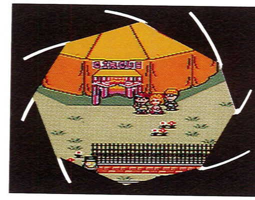
No.9　THREEK



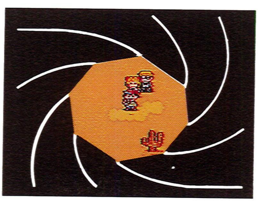
No.10 SATURN VALLEY



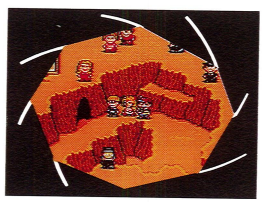
No.11 SATURN VALLEY



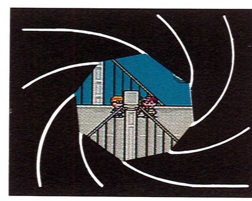
No.12 THREEK



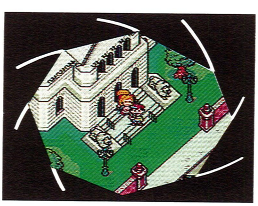
No.13 DOKODOKO DESERT



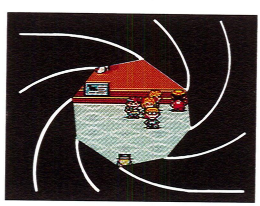
No.14 DOKODOKO DESERT



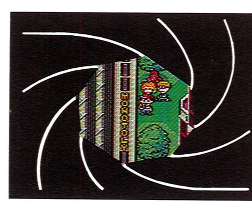
No.15 FOURSIDE



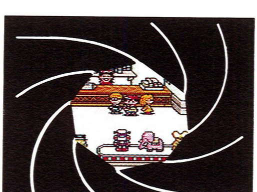
No.16 FOURSIDE



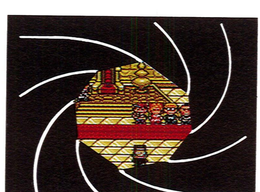
No.17 FOURSIDE



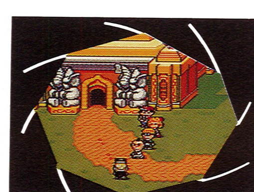
No.18 FOURSIDE



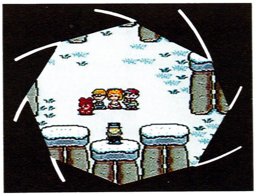
No.19 FOURSIDE



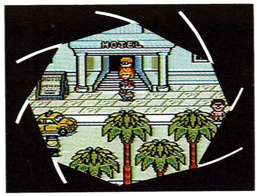
No.20 RAMMA



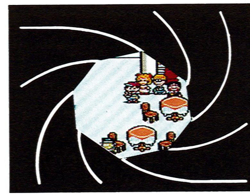
No.21 RAMMA



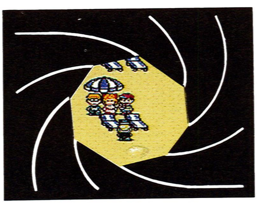
No.22 WINTERS



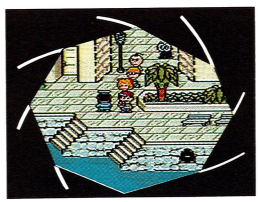
No.23 SUMMERS



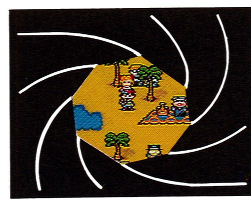
No.24 SUMMERS



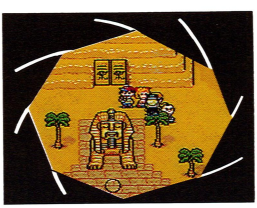
No.25 SUMMERS



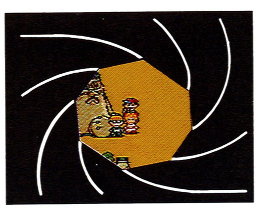
No.26 SUMMERS



No.27 SCARABI



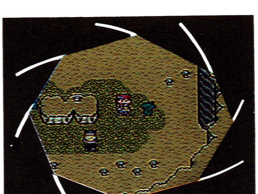
No.28 SCARABI



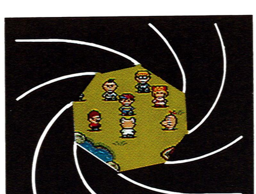
No.29 SCARABI



No.30 MAKYO



No.31 GUMI VILLAGE



No.32 SATURN VALLEY

ANOTHER SIDE

それぞれのMOTHER2

スチャダラパーの不思議な旅

SDP BAAAD TRIP in MOTHER2

イラスト/ANI



ゲーム好き同士で、NEW GAMEの話をするのはむずかしい。特にRPGはそう。相手の進み具合によっては、話したくても話せないことがある。知りたいけど聞きたくないことがある。この日のスチャダラが、まさにそう。ファミコン版からの「マザー」ファンという3人が、待ちに待った「2」をネタに大いに語り合おうと集まったが、かろうじてエンディングを見ているのはボーズひとり。負けず嫌いのアニ、知ったかぶりが得意なシンコとの間に緊張が走る!?

名前とか、好きなものとか何にした?

ボーズ(以下B)　ぼくは3人の中でいちばん最初にソフトを借りて、大忙しで次々にイベントをクリアして、あんまり寄り道とかできなかったんで、心残りのままアニに渡しちゃったんだけど、アニ、終わった?

アニ(以下A)　うーん、半分?　アノ例のヤツは4コ取ったきりっスヨ。

B　4つかァ。じゃあ、かなり話せる内容が限定されてくるなァ……シンコにいたってはジャイアントステップしか行ってないんだもんねェ……せっかくだから新鮮な気持ちでプレーしたいでしょ?　5年の重みを。じゃあアレだ、あんまりストーリーとか、エンディングがどうとかいう話は置いといて、グッズとかさ、人とかさ、その辺突っ込んでみようか。とっかかりとして、名前とか好きなものとかは何にした?　ぼく、自分が「ボーズ」でしょ、女の子が「プリシラ」、メガネは「ハカセ」、チョンマゲは「ツーモヒ」、犬は「ドギー」、好きな食べ物「カレーライス」でカッコイイのは「テツザンコウ」。

A　ぼくは、自分は「ANI」、女の子は「ベイベエ」、メガネは「NERD」、強いヤツは……ちょっと名前忘れた、ゴメン。そんで犬が「REN」で、好きな食べ物は「トンカツ」、カッコイイものは「STINKY」。

シンコ(以下S)　へー、そうですか、おふたりさん。正直そんな名前じゃ“のめり込み度”が甘いんでないかい?　ボカァ、ズバリ自分の名前は「シンスケ」。女の子は「リオナ」、ちなみに漢字は里

緒奈。そんで相棒は「EVIL」。これはブラックムーンのEVIL DEEからね。そんでメガネは「PAUL」。これは元ステッツァのプリンスポールからとってるのよ。犬は「BIZ」。フルネームはビズ・マーキー。好きな食べ物は「BLUNTS」。そんでカッコイイのが「DJプレミア」！　やたッ！

B　うわァーッ。なんか女の子の名前に好きなアイドルの名前つけちゃうのは、ぼくは違うなあ。だって金髪だよ。それ以外はラップ好きの人のセンスだね。しかし家に帰ったら、お母さんが「お前の好きなBLUNTSよ」っいってくれるのはどうなの？　そりゃ嬉しいけどさァ、かなりススんだ子育てだよね。アニの感じはだいたいわかるけど、強いヤツの名前忘れちゃったの!?　ヤバくなーい？　そんな人のことは、助けに来てくんないかもよ。

A　イヤ、でもかなりイカシタ名前だということは確かだよ。あッ！　いま思い出した!!　ジャーン、発表します。「MASTER」だった。一応カンフーマスターから取ってるわけですけどもね。

B　おッ!!　よかったねー。これでいつか君のことを助けに来てくれた時、後ろめたい思いしなくて済むね。

ズバリ「ちびピタTシャツ」は必須アイテム!?

B 名前による性格分析はこれぐらいにして、武器の話でもどう？　ぼくは一応最後まで行っちゃったから、いろんなバットとか、フライパンを見てるわけだけど、まだまだこれからが楽しい時の君達ふたりは、どんな武器が出てくると思う？

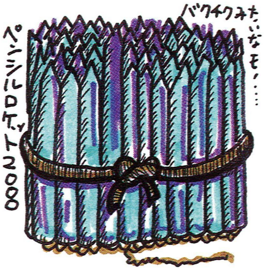
A　最後の方で滑り込ませた「ラモスバット」が出てくるでしょう、多分。Jリーグブームだしね。

S　ズバリ「女の武器」っていう抽象的ながら強烈なヤツが出てくるでしょう。それと糸井さんのメッセージも込めた意味でも「愛のムチ」なんてのも怪しいよね、図星でしょ。今、武器はバットなんだけど、その次はサオシリーズでしょ。「竹ざお」から始まって、「振り出しざお」「リールざお」なんてのが来るんじゃないかい？

B　「ペンシルロケット」ってあるでしょ？　「5」までは説明書に載ってるけど、実は未確認で「ペンシルロケット2000」っていうのがあるらしいって噂をゲットしたんだよね。それはもう、かなりスゴくて、それを使う使わないで、世界の首脳が出てきて平和サミットを開くなんつう裏ストーリーに突入して、操作不能になっちゃうようなモノらしいんだよ、恐くない？　まァ未確認なんだけど……。あと、強い友達が15年間修行すると会得するといわれてる究極の拳法「鬼」の噂は聞いた？　ヤバイらしいよ。「7年殺し」とかね、コマンド入力した7年後に経験値が入るから、あんまり使えないらしいんだけどね……。防具的なモノはどうよ？　「王者のバンダナ」とか、かなりイカしてるけど。

A　「リボン」が「ココ」、「クレア」と装備するたびに弱くなっていっちゃうっつう……そんな乙女塾路線があったら、良い悪いは別としてぼくはちょっとオッ!!と思うね。

S　ズバリ「ちびピタTシャツ」は必須アイテム。それと流行のミリタリー物





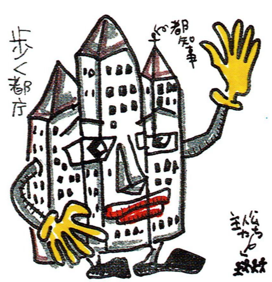


は押さえたいな。肝心のボトムスはスッキリめで、足元は「オールドスクールスニーカー」が気分でしょ。頭にはモチ「サンバイザー」。これで守備力はともかく、敵に好印象を与えられそうだよね。

B スルドイ!! いいところ突いてくるねェ、シンコ君。みんな若いうちは、そういう感じでガンバっちゃうんだなあ。でも成長してくると結局コンサバだとか、オートクチュールだとかいい出すんだよねェ、女ってものは。まァ君らも最後まで行くとわかるよ。ところで回復グッズは何がお好き? 組み合わせ自由のトッピングを含めて。ハンバーガーにケチャップなんていうのは、自然な感じで、実際に2倍の回復なんだけど、まだ見ぬ組み合わせにふたりはどんな期待を持ってたりする?

A ぼくは最初、ハンバーガーに青のりトッピングしたら今イチ君でした。でもなんか当たり前のトッピングを考えてる自分がいて、なかなか冒険できないんだよね、アレってば。

S そうな! オレなんかもトッピングなんて聞いたもんだから、アーモンドクラッシュとかネギ、行って七味どまりだね。(注:シンコはトッピングの存在をこの時初めて知ったのであった)



傷つき倒れた3人の運命は……

B ハカセは何か直した? どんなもんができるかわかんないし、でき上がっても変な名前のモノばっかりだし、重要なんだかハッキリしないモノも多いよね。最後の方の山で「日航ジャンボの残骸」っていうの拾ったんだけど、何になるのかなァ、アレ。(この辺で、ちょっとひっかけ問題を出してみたくなったボーズ)

A オレのNERDは他のと比べてかなり器用みたいなのネ、周りの人の話を総合すると。夜なべして、ちゃちゃちゃーとかなり便利なモノ作ってくれたよ。「ゴーカート」作ってくれた時はかなりビックリしたよ。(負けず嫌いのアニ、精いっぱいのウソをつく)

S オレのバヤイは自分のキャラのまがった性格まで直してくれて、やけに前向き。もう、ちょっと怖くなるもん。闘わなくなっちゃってさ、全部バトルが説得工作。かかるよー、時間が。(引くに引けなくなったシンコ)

B ほーっ、思ったよりガンバってんだね、君達んとこのメガネ君も。ところで一番強かった敵って何? ボスキャラ以外だと「歩く都庁」かなァ、ぼくの場合は。かなりデカいよ、画面上には1階部分しか見えてないんだもんねえ。(ニヤリ)

A あーアレね。(冷や汗タラリ) アレ体操したら、即仲間になったけど、ジャマくさいからエスカルゴ運送で届けて、今妹が預かってたかなァ……。(目が泳いでいる)

S (堅く目を閉じ。コップ一杯の冷水をゴクリと飲み干し) あ、あ



れは大変だった。でも手強かったのは「困窮するロシア」だったな。最後は5000億ドル経済援助でトドメをさしといたけど。(優しい目で天を見る)
B　じゃあアレも取ったんだ。あの埋蔵金の洞窟の奥にある「真実の金塊」。アレを取った時に出てくるパスワードが、実は糸井さん名義のスイス銀行の振込口座になってることはもう知っちゃってるんだ。いくら振り込んだ？ (ふたりの目をじっと見ながら、声をかなり張り気味に) どうも「3」に影響あるらしいんだけどさ!!
A　(もうすでにバトルシーンのビデオドラッグ的な映像にかなりやられたアニ、目をシバシバさせつつ虚ろな視線で) あー、アレね、モモモモチロン。あのアイデアはスゴイスゴイ。(意味もなく語気荒げ、確実に何かを隠しているが、それを悟られないような大声で)
S　多分みんな気づいてないかも知れないと思うけど、あの洞窟のどこかにメッセージが書いてあんだよね。そのメッセージがヤバイんだよね～。知らないのか～。 (上ずった声)
B　パパには会った？ 長い時間ゲームを続けてると電話かかってくるじゃない。あれの2コール目が鳴り終わった瞬間に、上上下下左右左右BAと入力して、LRボタンを秒間16連射すると、フィールド画面に見えるか見えないかギリギリの薄さでオーバーラップしてくるっていう裏技なんだけど、ぼくが見た感じでは、ちょっとブルース・ウィリス似のダンディ風だったけど。



(もう止められないところまで来ていることには、十分気づいている)
A　(もう引っ込みがつかないのは重々承知だが……) ああアレね、ぼくのはトラボルタがツイスト踊ってたよ…実際。だって見たんだもん!! しょうがないじゃん!! (と誰も突っ込んでいないのに反論するかのごとく)
S　どうしようかな～。出し方は教えられないんだけど、ママがあるコマンドで伊東四郎に変わるんだよね～、もち両手にはしゃもじ持って。ヒントはね、わりと冒頭の方。もうこれ以上いえないゴメン。(走り去ろうとする)





B　うーん、何か気分悪くなってきたなぁ、気持ち悪いなぁ、うっ!! 吐きそう!! ゲロッ!!
S　オ、オレも、ゲロッ!!
A　ウゲーッ!! ゲホッ!! ゲロッ!!

―― 3人は力つきた…………
「ボーズ!! アニ!! シンコ!! だいじょうぶ？ 目を開けなさーい!!」
遠くからママの声が聞こえてくる……。
B　はっ?! アレ?! 何?! どうなったの?! アニ!! シンコ!! 起きろ!!
A　あー胸悪ゥ。
S　うーッ。
B　もしかして、ぼくらがさっき食べたのは?!
B&A&S　マジックケーキ?!

吉星さんのくらし

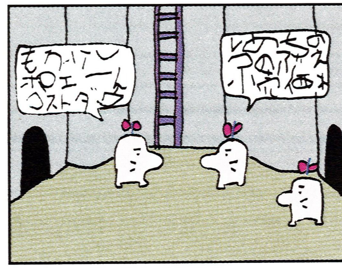
ぽえーん



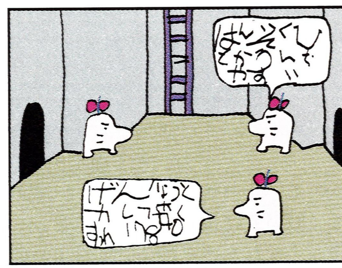
日本語版

しりあがり寿(ことぶき)

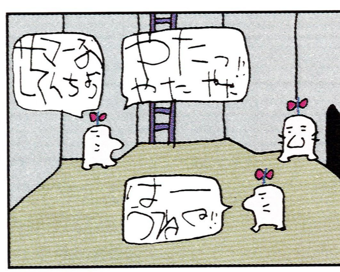
ういもの



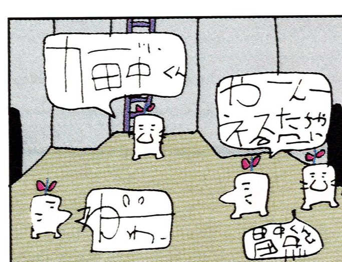
「命のうどんの小売価格は2000円でいかがでしょう」
「もう少しコストダウンできんのか」



「販促費や輸送費はギリギリまで削ってありますし、後は原料でしょうか」
「いかがでしょう…この原料調達費をこちらに変更し、加工を下請けに発注し、ロイヤリティーを抑えれば…1780円で販売できます」

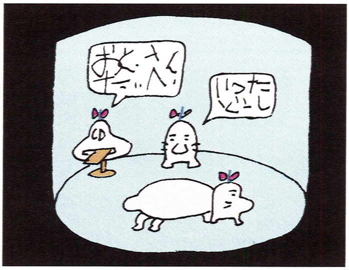


「やったじゃないか!! 田中くん これならいけるぞ!!」
「は、ありがとうございます」
「どうだいサマーズ支店長のイスがあいているが……」

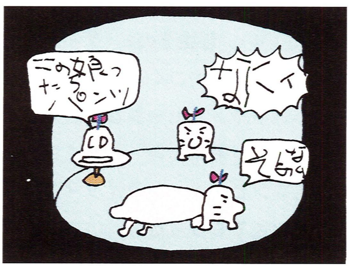


「いえ、ボクはネスたちが少しでも買いやすい値段になれば、それでいいんです」
「カーッ!! 田中くん!! 泣けるじゃないか!!」
「田中くん!! 田中くん!! いいぞ!! いいぞ!!」
「わーっ!!」

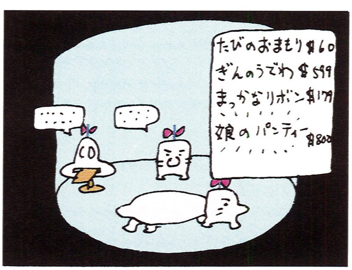
むすめ



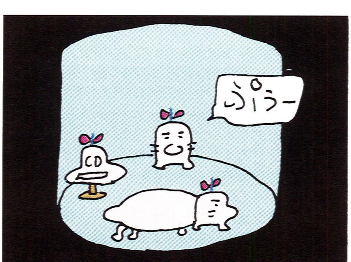
「おとーさん!!　大変なんですよ」
「一体どうしたんだ!?」



「この娘ったら自分のパンツを売ってるんですよ!!」
「なにイ!!」
「そんなの私の勝手よ」
「バカいうな!!　売ってるものを見せてみろ!!」

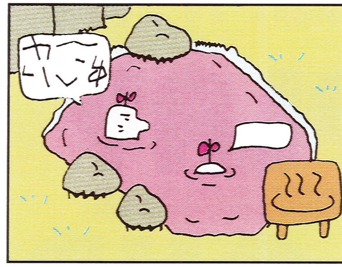


「……………」
「……………」

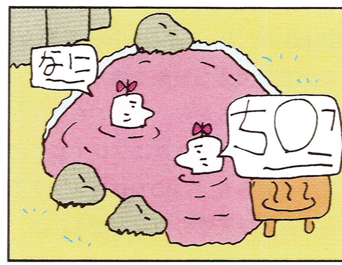


「おとーさんも、ひとつ買おうかな」

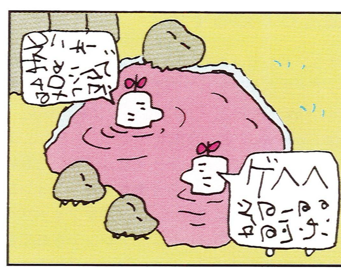
おんせん



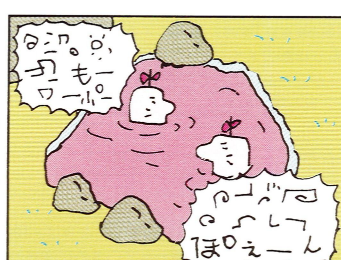
「カーッ!!　いい湯だ。生き返るぜ!!」
「……………」



「なんだよ」
「おめえ、チ　コでけーなー」



「そりゃーおめー、おれはよーこのチ○コでよーピーをよー」
「ゲヘヘ　そりゃーおめーピーはちっとピーだろー」



「バッカヤロー!!　だいたいピーは、すぐピーでピーもピー」
「ゲヘヘピーがピーだけピーピーもーピーしてピーくピー」

『MOTHER 2』サウンド鑑賞のてびき

PLAY LOUD!

田中宏和+鈴木慶一



『MOTHER 2』は、できるだけ大きな音量でプレイした方がいい。理由その1、ゲームの中でサウンドが大きな役割を果たしているから。理由その2、音楽がすごくよくて気持ちがグッと盛り上がるから。そしてもうひとつの理由は、イベントやメッセージなどと同じように、サウンドにも普通にプレイしていただけではわからない“お楽しみ”がたくさん隠されているからだ。『MOTHER 2』のサウンドを作った名コンビ、ムーンライダーズの鈴木慶一さんと任天堂の田中宏和さんに、その聴きどころを教えてもらった。

フォーサイドと病院が同じ曲だって知ってた?

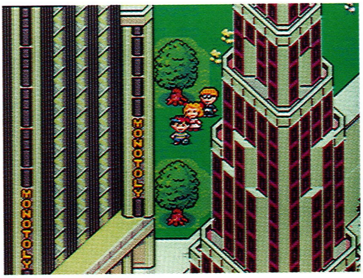
映画のサウンドトラックでは、メインテーマなどが場面によってさまざまにアレンジを変えて登場することがあるが、『MOTHER 2』の中にもそんな曲がある。『Because I love you』という曲がそれで、もともとは慶一さんが製作初期にメインテーマとして書いたもの。ギーグを倒した後にフィールドで流れるバージョンが、そのオリジナルにいちばん近い。同じ曲がフォーサイドではラテンに、病院ではレゲエにアレンジされて登場する。さらにこのメロディ、オープニングデモやスタッフロールにも使われているのだが、もとがほとんどわからないほどに変えられていて、慶一さんいわく「自分たちの曲をリミックスしたようなもの」になっている。『Smile and Tears』を正式なメインテーマとすれば、こちらは影のメインテーマとでもいおうか。同じメロディがシーンによってどのように表情を変えているのか、これは聴きものだ。

リメイクされた『1』の名曲どこで聴ける?

ファミコン版『MOTHER』からのファンならば、『2』の中に『1』の曲がいくつか使われているのに気がつくだろう。ネスの家で前回のメインテーマが流れてきたのにジーンときちゃった人も多いはずだ。お店、朝、工場系のダンジョンなどでも同じ曲が使われているし、戦闘BGMのロックンロールもファンにはおなじみ。ギターのチョーキングも健在だ。

ドコドコ砂漠では、『1』のアドベント砂漠の曲がカーラジオから流れてくるという心ニクイ設定。「ラジオっぽい感じを出すために一回小さなスピーカーから音を流して、それをサンプリングした」そうで、雰囲気や空気を大事にする田中氏らしい凝り方だ。

他にもスノーウッド寄宿舎ではスノーマンのテーマが、そしてネスがポーラと出会う山小屋ではイースターのテーマが聴ける。ウインターズとスノーマンは同じ雪景色だからわかるけど、山小屋とイースターはどういう関係? という人はまだ甘い。イースターはこどもたちだけの町。ポーラが幼稚園の一人娘で、園児たちにとても慕われていることを考えればこの選曲にも納得。



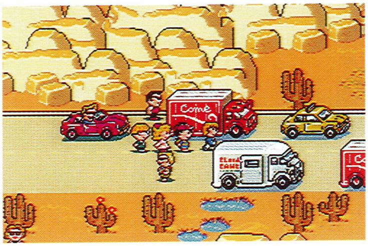
大都会に流れるサルサのリズムパーカッションがグーな感じ

あせると聴き逃すフライングマンの超レアなバージョン

さて、もうひとつ『1』から引きついでいる曲で忘れてならないのがフライングマンのテーマ。今回マジカントで流れるバージョンは『1』のCDと同じアレンジになっているが、もう一か所、意外なところにこの曲が隠れているのを知っているだろうか。
答えは、ネスが気絶した後に出てくるカムバック画面のBGM。田中さんによると「いちばん最初に慶一さんが作った原曲のイメージに近い」そうで、超レアなバージョンだ。しかし、そのメロディが出てくるのは曲の後半。早くカムバックしようというあせっていて、最後までメロディを聴かないことも多いはず。
「ほんとはあんなに長い曲はいらないんですけどね。2小節あったら十分なところを12小節入れてある。われながらバカなくらいぜいたくしてると思う」と田中さんはいうが、音にかぎらず、そのバカなぜいたくをいっぱいしているのが『MOTHER 2』の魅力。やはり、あせって先に進むのはもったいない。

あんな音もこんな音も実はスタッフの声だった

『MOTHER 2』のサウンドの大きな特長のひとつは、スタッフ・関係者の声がたくさん入っていること。もちろんそのまま使われているものは少なく、さまざまなかたちに加工されている。いちばんわかりやすい例は名前入力画面。名前を入れ終わると「OKすか?」と聴かれるが、あれは糸井重里さんの声。ダンジョン男の中の曲にも糸井さんの声が入っているが、これはベースのような音に変えられているので、すぐにはわからないかもしれない。
また、テレビゲーム史上最低最悪の効果音として好評(?)なゲップーの声は、当時糸井重里事務所に勤めていた小谷野浩一さんのゲップ。オナラとゲップならいつでも自由に出せるという彼の特技を聴きつけた田中さんが録音したものだが、製作過程でその音をヘッドホンで聴くハメになり、本当に吐きそうになったという。
反対に心地よいのが女性の声。小鳥の鳴き声と自転車のメロディは、糸井重里事務所のマネジャー斉藤ゆかりさんの口笛。そしてビーナスのセクシーボイスは、エイプの河野江津子さん。ちなみにおふたりとも評判の美人。こちらの音は、田中さんも気分よく仕事ができたにちがいない。
鈴木慶一さんの声も意外なところに入っている。最終戦闘のギーグが吐く「ハーッ」という声がそれだ。穏和な慶一さんがギーグの声というのは似合わないが、知らずに聴くとこれが怖い。そしてもう一か所、スタッフロールに流れる『SMILE and TEARS』の最後で“I Miss You”といっているのも慶一さん。ムーンライダーズのファンでも気がつかないのではなかろうか。



カーラジオからノイズ混じりに聞こえてくる懐かしの名曲

いま明らかになる謎の外国人ギタリストの正体

スタッフの中には声の出演ではなく、楽器で参加している人もいる。たとえばオープニングのUFOの絵のバックに流れているゴーンギャーンゴーンギャーンというギターの音。エンディングのクレジットを見るとM・H・シーガーという外国人の名前がクレジットされているが、実はあれ、任天堂の宮本茂プロデューサー。

MY FAVORITES 鈴木慶一

1. 自転車
2. ツーソン
3. 音の石(サウンド確認画面)
4. ウインターズ
5. ランマ
6. ビーナスのステージ
7. サマーズ
8. ムの修行
9. 最低国
10. 最終戦闘

今回は製作期間が長かったからね。そのあいだに音楽的な流行の移り変わりとか、自分の気持ちの移り変わりとかがずいぶんあった。そういうさまざまな移り変わりが『MOTHER 2』の音楽には全部入ってる。新しいものを取り入れつつ捨てていくということのくり返しで、結果すごくディープなサウンドになったよね。
ぼくは自分の曲を自慢するほうじゃないんだけど、これは時間がたっていることもあって素直に好きっていえるな。自転車なんかずっと乗ってたいくらい。ランマの曲は『MOTHER 2』用に作ったんだけど、気に入ったんで自分のアルバムにも入れてしまった。
あと、これは田中さんがすごいんだけど、音の石を使うと出てくるサウンド画面あるでしょう。あれ取っていないサウンドのところでザーッザーッという音が鳴るんだけど、これがループになってて、ちゃんとリズムが合ってる。ほんとに細かいところまでていねいに作ってあるから、ぜひ大きな音で聴いてみてほしいね。

「宮本さんはカントリーっぽいギターがうまいんで、それを録音しようと思ってお願いしたんですけどね。そのときにギター・エフェクターを見せたら、宮本さんが『面白いねえ』といって遊びだした。それを録音していて後で加工して使ったんです」という田中さんは、実は隠し録りの名人。なんでも「音源を集めるのは昆虫採集みたいなもの」だそうで、この場合、宮本さんはエフェクターというワナにまんまとはまってしまったカブト虫(?)というわけ。もっとも宮本さんは、自分が謎の外国人ギタリストに変身させられてしまったことをいまだに知らないはずだ。



ギーグ来襲を告げる重々しいギター 弾いているのはあの方です

ドアをたたく音に隠された関西系ギャグ

音楽チームの今回のテーマは「音源を使ってどれだけ遊べるか」というものだったとか。これまでにあげたもの以外にも、ふつうじゃ気がつかないような音の遊びをたくさんしている。たとえば戦闘のBGMにアナログシンセの音を使ったり、ポーキーとの闘いの場面ではわざわざファミコンっぽい音色を使ってみたり……。その中で関西の人はすぐわかるけど、それ以外の地方の人は気がつかない遊びというのが、オープニングのポーキーがドアをたたく音。ドカドカドカとドアを蹴る音の後に、ちょっと音程がついているのがわかるだろうか。あれは関西では有名な横山ホットブラザースのギャグで「おまえはアホか」というヤツなんだそうである。いわれてみればたしかにそう聴こえる。
ちなみに任天堂の社員の人はすぐ気がついたそうだが、東京生まれの慶一さんはこの取材の日に田中さんから聴かされて初めて知った。おそるべし、関西。

静かに思い出にひたれるおすすめのデートコース

さて最後に、膨大なサウンドが詰まった『MOTHER 2』の中で、一か所だけ音楽が流れない場所というのをお教えしよう。それはギーグを倒した後のグレープフルーツの滝。静かに川の流れる音だけが聴こえていて、なんとも気持ちがいい。ポーラの手を引いてここを散歩するのが、田中さんおすすめのデートコース。ふたりきりで冒険の思い出にひたるには最高の場所だ。そのとき、あなたの頭の中にはどんなメロディが流れているだろうか。



MY FAVORITES 田中宏和

1 キャストロール
2 魂の帰還
3 ウインターズ
4 病院
5 最終戦闘
6 ツーソン
7 自転車
8 ランマ
9 ダンジョン男
10 エレベーター

『MOTHER 2』の音楽は、とにかく量がすごい。曲になっているものだけで150曲近く作ったんじゃないかな。ラテンやソウルみたいな濃くて熱い音がある一方、ところどころでGS風とかイージーリスニング風のものが混じるでしょう。デビッド・リンチとかがよくそういう音楽の使い方をするけれど、そんな匂いが出ればいいな、と。
個人的にはウインターズとかの静かな曲が好きだけど、順位をつけるとしたらやっぱりエンディングの一連の流れかなあ。ネスたちの魂がロボットから出て肉体に戻って、プーがPKサヨナラだというあたりは泣けますね。
変わったところではダンジョン男。あの曲、実は『マイウェイ』なんですよ。セックスピストルズのシド・ヴィシャスが歌ってるやつがあるでしょ。あの曲にインスパイアされて作った。え？どこがっていわれそうだけど……。
あと地味ではあるけれど、モノトリービルのエレベータの昇降音は、なぜか気に入っています。

Reminiscence of

MOTHER® 2

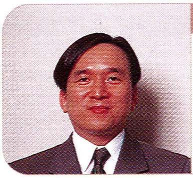
開発者インタビュー

①所属 ②『マザー２』でのおもな仕事・役割
③生年月日
④『マザー２』をプレイしたときの名前
（ネス／ポーラ／ジェフ／プー／ペット／好きな食べ物／カッコイイと思うモノ）
⑤ちょっと、ひとこと



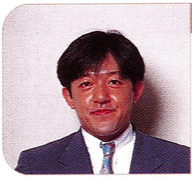
糸井　重里　ITOI SHIGESATO

①エイプ②シナリオなどなど③'48／11／10④おさる／リラ／モンチー／オラン／けん／ふぐちり／おわらい⑤ゲームの中でとくに気に入っているところは……、なかみを知ってるのでキャストロールとスタッフロール。じんときましたね。個人的に一番『マザー２』をやってもらいたい人ですか？　スピルバーグさんです。



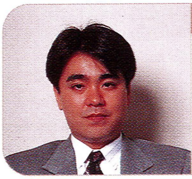
石原　恒和　ISHIHARA TSUNEKAZU

①エイプ②プロデューサー／トータル・ディレクション③'57／11／27④いしはら／ポーラ／ジェフ／プー／バーナード／バナーナ／バグフィクス⑤自分で勝手にやった部分で苦労したのは演出。Ａさんには「あれ、いいですね！」でも、Ｂさんには「あれなんとかなりませんかねェ」となることがありまして……こういうのがね。



戸田　昭吾　TODA AKIHITO

①エイプ②シナリオ補佐ほか③'60／11／21④スケビィ／エッチィ／ドーティ／ゼツリヌ／いぬもどき／しましまどり／プロのしごと⑤ビーナスのステージに偏執的（変質的？）なファンを乱入させ、メリハリをつけさせたの僕です。夜中に突然思いついてコンテを書いて、アニメーション担当の人にそっと渡したというわけです。



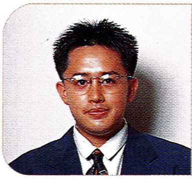
陣内　弘之　JINNAI HIROYUKI

①エイプ②シナリオ補佐ほか③'61／3／1④マラドナ／ジャニス／バロウズ／カツシン／キースリチャ／エフェドリン／ラリパッパ⑤「多分、誰も全部は見ないだろうな」と思いつつ入れたヒント屋のメッセージは80以上。ヒント屋にまめに話しかけてみてください。彼の前歴や、思わぬプロフィールがわかって結構楽しめますよ。



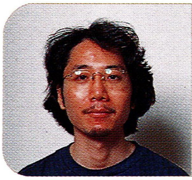
作間　孝志　SAKUMA TAKASHI

①エイプ②社内ネットワークの管理とプログラミング③'64／9／4④すべて「おまかせ」⑤開発追い込み真っ最中の今年６月、ついにＦＡＴＨＥＲになりました。これからは家庭サービスに励みます。プレイヤーのみなさんに一言！　とにかく早解きしないで、ゆっくりと、最後のスタッフロールまでじっくり楽しんで下さいね。



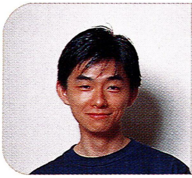
赤羽　卓美　AKABANE TAKUMI

①エイプ②デバッグほか③'65／9／18④ネス／ポーラ／ジェフ／プー／でかいぬ／バナーナ／ＤＮＡ⑤おねーさんはもちろん、オヤジ系の人にもマザーはオススメ。特にツーソン、ドコドコ砂漠、ダンジョン男内の曲にはグッとくるはずですよ。それから、ギーグを倒した後に「ストイッククラブ」に電話してみて下さい。笑えます。



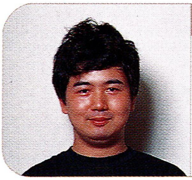
三浦　昌幸　MIURA MASAYUKI（弟）

①エイプ②全メッセージデータの管理／糸井さんのメモ帳または外部記憶装置③'67／7／31④まさゆき／タムリン／とみたん／ジョージ／シーズン／カレーライス／ＬＯＶＥ⑤糸井さんとの合い言葉は「メッセージはタダ」でした。データ消費量が比較的少ないのをいいことにバンバン入れたメッセージを楽しんでくれるとうれしいな。



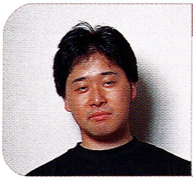
柳沢　康敬　YANAGISAWA YASUNORI

①エイプ②グラフィックデータのとりまとめほか③'67／11／11④バッジョ／リンコン／ララス／エンベ／クリンスマン／しょうがやき／ゴール⑤開発の真っ最中に結婚してしまいまして……。徹夜徹夜で家にも帰れず、新婚生活を奪った『マザー２』が憎いっ！（笑）これからボチボチ新婚旅行でも、と思っています。



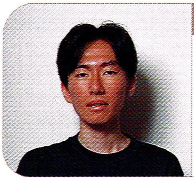
松井　仁　MATSUI HITOSHI

①エイプ②ショップや回復施設などのメッセージのスクリプトほか③'69／5／15④うぃん／べが／しん／ひで／たけ／りんご／グレード⑤メッセージの設定はかなり細かくお願いして作ってもらいました。特定のキャラが気絶している時など、ある条件で出るメッセージがあるんですが、いろいろ笑えますから是非試してみて下さい。



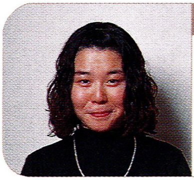
入江　勝義　IRIE KATSUTOSHI

①エイプ②マップチェックほか③'69／9／9④ジェイソン／ジーン／へろへろ／ちん／しもべ／へんでろぱ／チェンソー⑤『マザー２』はあまりゲームをやったことがない人にやってもらいたいですね。あっ、それからひとつプレイヤーにアドバイス。最強の武器のいくつかはモンスターから手に入れることができるんですよ。



丸田　康司　MARUTA KOUJI

①エイプ②各種データのとりまとめほか③'70／9／12④まるムス／リタ／ギルバト／ヌーノ／ブラックモア／ハードカフェ／ヘンドリクス⑤僕は『ウルティマ』というゲームが好きで、そのプロデューサーのリチャード・ギャリオットのサインを持ってるほどのファンなんですが、彼にも『マザー２』をやってもらいたいですね。



川原　敦子　KAWAHARA ATSUKO

①エイプ②デバッグ（主に文字系のチェック）③'71／7／11④けんじ／あつこ／けいご／ぽーず／ジョイ／オムレツ／アナログ⑤私の場合、ギーグを倒してからもいろんな所に行ったりして、かる〜く２時間は遊べました。ぜひ、みんなにも時間をかけてこの「オタクっぽくないゲーム、マザー２」を遊んで欲しいですね。

①所属②『マザー２』でのおもな仕事・役割③生年月日④『マザー２』をプレイしたときの名前（ネス／ポーラ／ジェフ／プー／ペット／好きな食べ物／カッコイイと思うモノ）⑤ちょっと、ひとこと



宮本　茂　MIYAMOTO SHIGERU

①任天堂②スーパーバイザー（デバッグもしましたよ）③'52／11／16④ミヤホン／ルイ／レイモン／やすこう／ロン／納豆メシ／マルチメディア⑤「本は読んだりしてるけど、ＲＰＧやゲームはしたことがない」という人、「ＲＰＧはストーリーから始まる」といつも熱弁している人達にやってもらいたいですね。



田中　宏和　TANAKA HIROKAZU

①任天堂②音に関する全体のディレクション／作曲プログラム③'57／12／13④たろかず／ウラン／ラカン／オバＱ／ロケット／わかめざけ／女体盛り⑤僕自身はピアノやドラムをやるんですけど、ネスだったらギターかなァ。ホルンやバイオリンというのもあるかもね。好きな音楽のジャンルはきっとポップス系やろね。



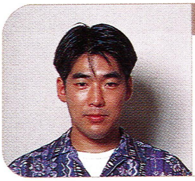
岩田　聡　IWATA SATORU

①ハル研究所②全体のプログラム／開発システム設計／バトルセクションのプログラムほか③'59／12／6④実は、作るのに夢中で「通し」ではプレイしていないのです。⑤ゲーム史上最高のサウンドがとても気に入っています。エンディングでは曲のすばらしさもあって、デバッグ中にもかかわらず、グッときてしまいましたね。



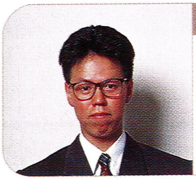
阿部　正佳　ABE SEIKA

①ハル研究所②スーパーファミコン用Ｃコンパイラの開発、メンテナンスほか③'59／8／3④カー／クダー／コンス／アトム／イク／マップカー／ラムダ⑤もし私が子供の頃に『マザー２』のようなゲームがあったら、おそらく素直に遊んだでしょうし、熱中したでしょう。「ゲーム嫌い」の私がいうのですから間違いありません。



能登谷　哲也　NOTOYA TETSUYA

①ハル研究所②ハル研サイドでのデザイン全般③'65／8／3④帽子／リボン／メガネ／辮髪／でかいぬ／お雑煮／ＬＯＶＥ⑤今、ウチの奥さんがプレイしてるんですけど、見てると予想通りの所でつまずいていたりしておもしろいですね。彼女は結構ＲＰＧ通なんですが、ほかにはない独特のセリフ回しにハマっているみたいですよ。



三津原　敏　MITSUHARA SATOSHI

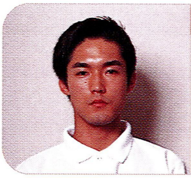
①ハル研究所②プレイヤーに関する動作全般③'67／11／12④ネス／ポーラ／ジェフ／プー／チビ／ハンバーグ／キアイ⑤キャストロールからスタッフロールへ移るところ、ここは思わずジーンときます。自分のやったところでは、バルーンモンキーの動きには、苦労しましたし、是非彼のかわいい動きを見てもらいたいですね。



山崎　淳　YAMAZAKI JUN

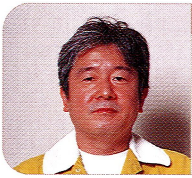
①ハル研究所②ゲームプログラミング③'68／5／7④ネス／ポーラ／ジェフ／プー／でかいぬ／ざるそば／ＬＯＶＥ⑤ハル研の４階には展望室と呼ばれる部屋（別名：夜間現実逃避室）があるんですが、煮詰まるとそこへタバコを吸いに行くんです。東京から出張してきたエイプの人達とゲームの話をしたりしたのが懐かしいですね。

①所属②『マザー２』でのおもな仕事・役割③生年月日④『マザー２』をプレイしたときの名前（ネス／ポーラ／ジェフ／プー／ペット／好きな食べ物／カッコイイと思うモノ）⑤ちょっと、ひとこと



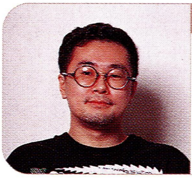
鈴木　義樹　SUZUKI YOSHIKI

①ハル研究所②メッセージスクリプトの作成ほか③'71／3／7④ネス／ポーラ／ジェフ／プー／みうらあに／カレーライス／ウルトラ⑤「どせーさん」のフォントを表示させるのにはちょっと苦労しましたが、評判よくて満足してます。いってみれば「どせーさん」に言葉を与えたのは私だといっても過言ではないでしょう（笑）。



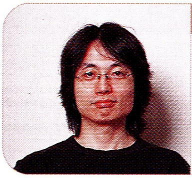
鈴木　慶一　SUZUKI KEIICHI

①ムーンライダース②音楽③'51／8／28④サントス／みやざき／ジーコ／アルシン／アントラー／Ｄｏｐｅ／冷めん⑤女の子に名前をつけるときに、今ちょっと憧れている人の名前をいれちゃったんですよ。だからホテルに泊まったりするたびに、ひとりで照れたりしてる。バカみたい（笑）。でもやっぱりその人にも「マザー2」プレイしてほしいなあ。



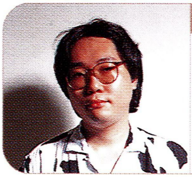
大山　功一　OOYAMA KOUICHI

①フリー②場面イメージ設定／キャラクターデザインほか③'60／2／18④おおやま／ピコ／ニュース／フー／チビ／餃子／めろめろ⑤フィギュアの作成には３か月くらいかかりましたね。３面図を起こしたのもありましたし、主人公達も何枚かイラストを描いて細かく説明を入れ、イメージが正確に伝わるように注意しました。



三浦　明彦　MIURA AKIHIKO

①フリー②ゲームデザイン③'63／8／27④あきひこ／ふうりん／ぬんたま／ゲンコツ／くりばやし／グリグリ／みそにこみ⑤製品版にはないんですが、開発中はペットの名前に僕の通称、「みうらあに」というのがあって、犬にその名前を付けてデバッグしていた人も少なくなかったと思います。いいんですけど、別に……。



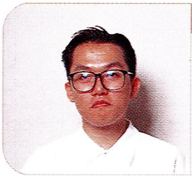
上野　利幸　UENO TOSHIYUKI

①フリー②サウンドサポートほか③'65／5／10④ちくわぶ／つみれ／はんぺん／こんぶ／がんもどき／おでん／かつおだし⑤ゲップーの声は僕がサンプリングしたんですけど、あの音を夜中にヘッドフォンで延々聴いていると……さすがに参りました。まァ、それは別として、最高の音が楽しめるマザーは必ず音を出して遊んでね。



片岡　真喜男　KATAOKA MAKIO

①フリー②波とかエスカレーターとかの背景上で動くもの作成ほか③'66／3／9・ＡＢ・魚座④カルビ／ミノ／ハツ／タン／カクテキ／イカキムチ／レバさし⑤どせーさんはほのぼの。この世のオアシスってカンジ。それにとにかくセリフのセンスはすごいです。みんなも画面をよく見て、セリフをよく読んで味わって欲しいですね。



山田　孝一　YAMADA KOUICHI

①フリー②部屋全般の作成ほか③'69／3／10④コウイチ／リボン／メガネ／ハゲ／ジョン／ぜんぶいい／かっこいい⑤部屋の中の色使いには随分気を使いました。オネットはポップに、ツーソンは落ちついた感じに、スリークはあやしく、というように街の雰囲気に合わせて意識的に使い分けてみたんですが、気づいてくれましたか？

DATA FILE

データファイル

MONSTER FILE

●モンスター　「MOTHER2」に登場するモンスターは全部で164種類。人間、動物、植物、昆虫、ゾンビ、ゴースト、妖怪、精霊、機械、モノ、そしてギーグと手下の宇宙人などなど、その分類も多岐に渡る。当然のことながら、その特徴や攻撃方法も多種多様。このファイルは、それを50音順に並べたもの。敵の弱点も、これでわかるはずだ。

	最大HP	最大PP	オフェンス	ディフェンス	スピード	効果的なP.S.I.					特殊攻撃	経験値	変身の成功率
						ファイアー	フリーズ	フラッシュ	パラライシス	催眠術			
アーバンゾンビ	171	0	31	24	10	◎	×	◎	○	○	冷たい息で「風邪」に、怪しいことで「ヘン」に	700	○
アーマーガエル	202	0	37	108	7	◎	◎	○	○	○	PPをすいとる	1566	○
あくしゅうゴースト	444	0	90	179	18	◎	△	◎	◎	◎	ひどい匂いでオフェンスダウン	13179	×
あくのネズミ	416	0	63	98	18	◎	○	○	○	△	かみつきで「猛毒」に	9225	○
あくまのキッス	333	0	91	100	19	○	○	△	○	◎	死の口づけで「猛毒」に	10354	○
あくまのディープキス	588	0	160	160	30	○	○	△	○	◎	死の口づけで「猛毒」に	19210	○
あつくもえる　てき	602	0	131	262	30	×	◎	○	○	△	激しい炎(ﾌｧｲｱｰΩ)	37618	×
あなのぬし	386	110	59	129	17	○	○	◎	△	△	最初からシールドβ・ひっかき&突進ダメージ大	17301	×
あのあれ	399	0	84	33	77	◎	◎	○	◎	×	飛びかかってきて「凍りつき」に	10543	×
あばれゴート	45	0	8	23	12	◎	◎	○	○	◎	突進ダメージ大	20	×
あばれんぼうコップ	325	0	69	75	18	○	○	○	○	○	サブミッションはダメージ大	7448	×
あやかしのレコード	263	35	63	78	20	◎	○	×	○	×	体当たりダメージ大・ライフアップα	2736	○
アリアリブラック	34	25	14	13	4	◎	◎	○	◎	◎	仲間を呼ぶ・ライフアップα	37	○
アリアリレッド	112	30	29	27	10	◎	◎	○	◎	◎	仲間を呼ぶ・かみつきダメージ大・ディフェンスダウンα	1175	○
あるくキノコ	60	0	15	10	5	◎	◎	○	○	×	胞子で「キノコ」に	95	○
あるくめ	79	9	17	12	6	◎	◎	○	◎	×	仲間を呼ぶ・サイマグネットα・ライフアップα	133	○
あれ	209	0	30	26	35	◎	◎	○	◎	×	飛びかかってきて「凍りつき」に	1757	×
あんしんボム	504	0	135	215	31	△	○	○	○	△	ボム・スーパーボム	14941	○
いかりのプラグ	309	0	60	81	14	×	◎	×	○	×	放水攻撃ダメージ大	4321	○
いけないキノコ	157	0	29	22	28	◎	◎	○	○	×	胞子で「キノコ」「毒」に	1492	○
いなずま・あらし	2065	70	111	178	21	○	○	◎	×	○	雷(ｻﾝﾀﾞｰβ)・台風(ﾌﾗｯｼｭγ)	129026	×
うしなわれしきおく	296	0	65	66	4	○	○	○	×	◎	時間をとめる	2503	×
うわきなダイス	307	0	146	113	77	◎	◎	△	◎	×	仲間を呼ぶ	10672	○
エナジーロボ	594	0	119	133	25	×	◎	△	×	△	エネルギー注入(HP全回復)・倒すと大爆発	26937	○
エレキスピリット	587	329	130	139	26	○	○	×	○	△	フラッシュα/β・サンダーβ/γ	30390	○
エレショッカ	445	238	107	107	20	○	○	×	○	△	フラッシュα/β・サンダーα/β	14792	○
おあいそユーホー	162	25	49	32	58	△	△	△	○	×	ライフアップα	1519	○
おうけのせきぞう	573	0	106	173	12	○	△	○	◎	○	おたけびでオフェンス、ディフェンスともにダウン	19163	×
オエップ	616	0	45	71	10	◎	×	○	×	△	くさい息で全員「涙」・粘液で「しばられ」に	7521	○
おたずねものムシ	250	168	37	16	134	◎	◎	◎	◎	◎	ファイアーα	30384	△
おちゃめなサムくん	161	55	34	44	17	◎	△	◎	○	○	ディフェンスダウンα・ライフアップα	712	○
おちょうしものキッド	33	0	8	9	4	○	○	○	○	○	フラフーブ攻撃はダメージ大	13	○
おにラフレシア	478	0	102	111	26	◎	×	○	×	△	消化液(ﾌｧｲｱｰγ)・花粉で「しびれ」に	15171	×

【表の見方】1. 効果的なPSIは、そのモンスターに有効な攻撃PSIを表している。◎=よく効く ○=効く △=あまり効かない ×=ほとんど効かない 2. 特殊攻撃は、そのモンスターの特徴的な攻撃のうち特に注意が必要なものについて記してある。 3. 経験値はひとりでそのモンスターを倒したときに得られる数値。パーティの場合は、その人数(気絶している者をのぞく)で割ったものが経験値となる。4. 変身の成功率は、プーが「へんしん」コマンドを使ったときの成功率を表している。○=ほぼ成功する △=成功することがある ×=変身できない

	最大HP	最大PP	オフェンス	ディフェンス	スピード	効果的なP.S.I.					特殊攻撃	経験値	変身の成功率
						ファイアー	フリーズ	フラッシュ	パラライシス	催眠術			
おもいこみストーン	592	0	125	140	17	△	◎	△	×	△	突進&のしかかり攻撃ダメージ大	24180	×
オレナンカドーセ	38	0	11	21	27	◎	◎	○	◎	×	仲間を呼ぶ	17	○
おんしらずなイヌ	21	0	4	5	26	◎	◎	◎	◎	◎	かみつき	4	○
カーペインターさん	262	70	33	45	8	○	○	○	○	○	雷(ｻﾝﾀﾞｰβ)・ライフアップα・サイコシールドα	1412	×
カーボンドッグ	1672	0	159	174	31	×	△	○	△	△	激しい炎(ﾌｧｲｱｰΩ)・真っ赤な炎の球ダメージ大	0	×
かいりきベア	167	0	29	31	7	○	○	○	△	○	ひっかき攻撃ダメージ大	609	○
かいりきベア・セブン	367	0	85	76	11	○	○	○	△	○	ひっかき攻撃ダメージ大	8884	○
かえってきたゲップー	1319	0	136	177	24	○	△	○	△	○	とてもくさい息で「気持ち悪い」・仲間を呼ぶ・連続攻撃	125056	×
カナ・リ・タコ	768	0	147	176	43	◎	△	×	○	△	モノを盗む・怪電波で「しびれ」に	41738	○
カニメザウルス	1030	0	126	172	17	◎	○	○	△	○	しっぽ攻撃ダメージ大・地響をたてて「凍りつき」に	33098	×
カビクサイマン	203	0	36	41	9	×	◎	○	△	◎	かび胞子で「涙」に	830	○
ガミガミレディ	95	0	16	18	6	○	○	○	○	○	紙袋攻撃ダメージ大・叱りつけてガッツを下げる	200	○
ガミガミガミレディ	277	0	48	70	17	○	○	○	○	○	紙袋・叱りつけ・連続攻撃・こわいコトバで「凍りつき」に	3651	○
かわいいトムくん	133	16	27	25	11	◎	△	◎	○	×	催眠術α・ブレインショックα	520	○
きくばりユーホー	339	15	86	87	59	△	△	△	○	×	ライフアップα	8257	○
キツイわに	522	0	110	128	23	◎	○	○	○	○	かみつき&しっぽ攻撃はダメージ大	19484	○
きままなにいさん	87	0	19	14	5	○	○	○	○	○	ハブラシで「凍りつき」に・かっとなるとオフェンスアップ	160	○
きょだいアリ	235	102	19	23	6	△	△	△	○	○	ディフェンスダウンα・サイマグネットα・シールドα	685	×
きょだいキノコ	1700	112	95	154	18	◎	△	○	×	○	胞子で「猛毒」・意識をかきみだし「封印」に・ライフアップα	96323	×
きょだいネズミ	1827	60	71	180	19	○	△	○	△	△	かみつきでダメージ+「猛毒」に・スマッシュヒット多し	115272	×
きょだいモグラ	498	161	37	50	9	△	×	◎	◎	△	ﾗｲﾌｱｯﾌﾟα・ｻｲｺｼｰﾙﾄﾞα・ｵﾌｪﾝｽｱｯﾌﾟα・突進ダメージ大	5791	×
キラーカップ	190	0	55	20	23	△	◎	△	○	△	熱いコーヒー(ﾌｧｲｱｰα)	2462	○
ぐちゃぐちゃ	224	0	42	61	15	○	○	○	◎	○	くさい息で全員「涙」・粘液で「しばられ」に・仲間を呼ぶ	1978	○
クラーケン	1097	176	105	166	21	△	△	○	○	△	火(ﾌｧｲｱｰγ)・雷(ｻﾝﾀﾞｰβ)・フラッシュβ・竜巻ダメージ大	79267	○
クラーケンバイオ	900	60	155	195	42	△	○	○	○	△	火(ﾌｧｲｱｰγ)・雷(ｻﾝﾀﾞｰβ)・竜巻ダメージ大	50308	○
クルーン	113	17	21	22	7	×	◎	○	○	○	ねびえビームで「風邪」に・シールドα	297	○
クルルーン	374	36	78	90	18	×	◎	○	○	○	ねびえビームで「風邪」に・シールドα・PSI効果中和	5782	○
クルンクルーン	553	83	122	130	28	×	◎	○	○	○	意識をかきみだして「封印」に・シールドβ	28866	○
ぐれたネズミ	36	0	7	20	5	◎	◎	○	○	△	スマッシュヒット多し	34	○
けっこうわるいハエ	141	0	32	16	15	◎	◎	○	◎	△	きたないコトバでガッツを下げる	1116	○
ゲップー	650	0	50	88	16	○	○	○	△	◎	とてもくさい息で「気持ち悪い」に・連続攻撃・仲間を呼ぶ	12509	×
げどげど	326	0	103	101	22	○	○	○	◎	○	くさい息で全員「涙」・粘液で「しばられ」に・仲間を呼ぶ	15075	○
こうきゅうユーホー	433	72	93	103	60	◎	○	△	○	×	意識をかきみだして「封印」に・サイコシールドα	12385	○

MONSTER FILE

●モンスター

【表の見方】1. 効果的なPSIは、そのモンスターに有効な攻撃PSIを表している。◎=よく効く ○=効く △=あまり効かない ×=ほとんど効かない 2. 特殊攻撃は、そのモンスターの特徴的な攻撃のうち特に注意が必要なものについて記してある。 3. 経験値はひとりでそのモンスターを倒したときに得られる数値。パーティの場合は、その人数(気絶している者をのぞく)で割ったものが経験値となる。4. 変身の成功率は、プーが「へんしん」コマンドを使ったときの成功率を表している。○=ほぼ成功する △=成功することがある ×=変身できない

	最大HP	最大PP	オフェンス	ディフェンス	スピード	効果的なP.S.I.					特殊攻撃	経験値	変身の成功率
						ファイアー	フリーズ	フラッシュ	パラライシス	催眠術			
こうもりさま	294	0	66	72	33	○	○	○	◎	×	超音波で「凍りつき」に	4177	×
こうもりさん	86	0	25	5	29	○	○	○	◎	×	超音波で「凍りつき」に	304	×
こまったおじさん	99	0	20	25	6	○	○	○	○	○	くだをまいてガッツを下げる	130	○
こんじょうウッドー	609	76	134	146	14	◎	△	○	○	○	ブレインショックα・サイマグネットα・倒すと大爆発	17567	○
さいごのスターマン	840	860	178	187	47	△	△	△	△	○	ｼｰﾙﾄﾞβ・ﾌﾞﾚｲﾝｼｮｯｸΩ・ｽﾀｰｽﾄｰﾑα/Ω・ﾋｰﾘﾝｸﾞΩ	61929	○
サカナにんげん	500	0	83	114	22	×	○	○	○	△	やりで攻撃	15826	○
サカナにんげん・あに	526	210	114	123	24	○	×	△	△	△	催眠術α・パラライシスα・フリーズβ・ヒーリングΩ	15970	○
ジッパヒトカリゲ	280	21	118	97	18	◎	◎	△	◎	×	サンダーα・フラッシュα・ファイアーα・フリーズα	8708	○
しばきひびわれ	516	0	101	116	12	△	○	○	◎	○	連続攻撃・冷たい手で「凍りつき」・おさえつけで「しばられ」に	17423	×
ジミなにいさん	73	0	18	13	5	○	○	○	○	○	超音波で「凍りつき」に	146	○
ジロリンガ	720	400	141	162	38	×	◎	×	△	○	パラライシスΩ・光のまなざしで「ダイヤ」に	46376	△
スイスイ	391	140	81	91	18	△	○	○	○	○	サイコシールドα・フラッシュα・ビーム攻撃	5397	○
スーダララッタ	722	212	144	171	38	△	○	○	○	○	サイコシールドβ・フラッシュβ・ビーム攻撃	33818	○
スーパーエナジーロボ	798	0	142	185	46	×	○	△	×	△	ビーム攻撃・エネルギー注入でHP全回復	53142	○
スーパースターマン	568	310	112	129	24	○	○	△	△	○	最初からサイコシールドβ・ヒーリングΩ・仲間を呼ぶ	30145	○
スケルピオン	137	21	41	23	37	◎	◎	○	○	◎	毒針・サンダーα	1823	×
スケルピオン・デッド	214	125	82	57	40	◎	◎	○	○	◎	毒針・サンダーα/β	9908	○
スターマン	545	155	103	126	24	○	○	△	△	○	ガッツ2倍・シールドα・サイマグネットα	23396	○
スターマン・センゾ	750	462	152	170	46	△	△	△	○	○	スターストームα/Ω	48695	○
スターマンのむすこ	200	999	11	10	1	×	×	×	×	△	ファイアーα/β・フリーズα	16	○
ストロングしょちょう	140	0	20	24	15	○	○	○	○	○	カッとなってオフェンスアップ・サブミッションはダメージ大	492	×
スネークえもじ	458	0	89	94	21	△	◎	○	◎	◎	まきつきで「しばられ」に	11321	○
スパイダー！	216	0	61	30	23	◎	◎	○	◎	×	毒針攻撃・お尻から糸をはき「しばられ」に	4933	○
スパイダー！！！！	344	0	87	86	20	◎	◎	○	◎	×	毒針攻撃・お尻から糸をはき「しばられ」に	10449	○
せきぞうのもとじめ	831	6	109	214	21	○	△	○	△	○	PP吸い取り・体当たりダメージ大・ｵﾌｪﾝｽ&ﾃﾞｨﾌｪﾝｽﾀﾞｳﾝ	95390	×
ゾンビドッグ	210	0	39	51	30	◎	◎	◎	○	◎	かみつきで「猛毒」に	1354	○
ダーティコップ	140	0	20	24	15	○	○	○	○	○	カッとなってオフェンスアップ・サブミッションはダメージ大	492	×
だいウッドー	145	41	26	30	5	◎	△	○	○	○	ブレインショックα・倒すと大爆発	356	○
ダイヤモンドドッグ	3344	154	167	230	31	△	△	×	×	△	最初からシールドβ・かみつきで「ダイヤ」・まぶしい光で「涙」	337738	×
タコ・ソ・ノモノ	792	0	163	181	44	◎	△	×	○	△	怪電波を飛ばして「しびれ」に・モノを盗む	47876	○
ちょうねんじゅのめ	1048	240	54	88	16	◎	△	○	×	△	ｻｲｺｼｰﾙﾄﾞα・ﾌﾗｯｼｭα・ﾊﾟﾗﾗｲｼｽα・光のまなざしで「ダイヤ」に	30303	×
ちょっとくさゴースト	194	50	35	89	10	◎	△	◎	◎	◎	ライフアップα・ひどい臭いでオフェンスダウン	606	○
つっぱりダック	51	0	12	24	30	◎	◎	○	○	△	PP吸い取り	41	○

	最大HP	最大PP	オフェンス	ディフェンス	スピード	効果的なP.S.I.					特殊攻撃	経験値	変身の成功率
						ファイアー	フリーズ	フラッシュ	パラライシス	催眠術			
ツナマン	231	0	47	52	18	◎	△	○	○	×	ツナで「しばられ」に	1990	○
つよいあるくめ	179	13	33	27	18	◎	◎	○	◎	×	サイマグネットα・ライフアップα・仲間を呼ぶ	1865	○
つよいわに	417	0	85	131	17	○	○	○	○	○	シッポ&かみつき攻撃はダメージ大	10122	×
でかぐちゃぐちゃ	631	0	120	158	16	○	△	○	○	△	とても臭い息で「気持ち悪い」に・粘液をはき「しばられ」に	19659	○
デザートウルフ	247	0	57	67	33	◎	◎	○	○	○	かみつきで「毒」	3740	○
デバートのかいじん	610	290	82	135	19	○	○	○	△	○	ﾌﾘｰｽﾞ α・ﾌｧｱｰα・ﾌﾞﾚｲﾝｼｮｯｸα・ﾗｲﾌｱｯﾌﾟ α・ｻｲﾏｸﾞﾈｯﾄΩ	24291	×
デへへヘラー	240	19	98	84	5	◎	◎	○	◎	×	サイマグネットα・ブレインショックα・HPを奪い取る	18348	○
デヘラー	120	10	29	9	1	◎	◎	○	◎	×	サイマグネットα・ブレインショックα	1311	○
ＤＸスターマン	1400	418	143	186	27	○	△	×	△	△	最初からサイコシールドβ・スターストームα・仲間を呼ぶ	160524	×
でんきウナーギ	370	0	97	93	29	◎	○	○	○	△	ビリビリ攻撃ダメージ大	12170	○
てんぐどの	371	5	96	99	19	○	○	◎	○	○	ふえを吹いて「ねむり」に・毒の息で「猛毒」に	14718	○
でんげきバチバチ	3092	80	148	203	29	○	○	×	×	△	HPを奪い取る･ビリビリ攻撃･シールド解除･PSI効果を無効化	261637	×
でんげきビューン	543	338	140	156	40	△	○	◎	○	○	ビリビリ攻撃・体当たりはダメージ大	17075	○
トサカラン	265	0	53	73	17	×	○	○	△	◎	おたけびをあげてオフェンス＆ディフェンスダウン	3011	○
ドザガラン	452	0	100	110	20	×	○	○	△	◎	体当たりダメージ大・おたけびでｵﾌｪﾝｽ&ﾃﾞｨﾌｴﾝｽﾀﾞｳﾝ	16365	○
どすこいおとこ	342	0	72	92	18	○	○	○	○	○	カッとなってオフェンスアップ	9310	×
ドムーク・イージー	401	190	76	102	17	◎	×	○	△	◎	フリーズα/β・催眠術α・光のまなざしで「ダイヤ」に	7640	○
ドムーク・シニア	501	700	108	122	25	◎	×	○	△	◎	ﾌﾘｰｽﾞ β･ﾌｧｲｱｰα･ﾗｲﾌｱｯﾌﾟ α･光のまなざしで「ダイヤ」に	21056	○
とりつきゾンビ	176	0	28	19	30	×	◎	◎	○	○	冷たい手で「凍りつき」に・とりつき・仲間を呼ぶ	950	×
どろつきゾンビ	171	0	31	24	10	◎	×	◎	○	○	つめたい息で「かぜ」・あやしいことをして「へん」に	700	×
トンチキさん	182	0	25	35	6	○	○	○	○	○	モノを盗む	986	×
なぞのゲージュツ	301	60	67	79	19	○	○	○	◎	△	催眠術α	4361	○
なまいきボーダー	31	0	7	8	5	○	○	○	○	○	突進ダメージ大・仲間を呼ぶ	12	×
にくいカラス	24	0	5	3	77	◎	◎	◎	◎	○	グッズを盗む	3	○
ねちっこいナメクジ	217	11	79	77	2	◎	◎	○	◎	×	催眠術α・水分を吸い取りオフェンス&ディフェンスダウン	9994	○
のろいのえもじ	470	126	94	106	20	◎	△	○	○	◎	呪いの言葉で「かぜ」に・サンダーα/β・フラッシュα	13064	○
のろいのメーワク	564	0	121	136	30	◎	×	◎	×	◎	意識をかき乱し「封印」に・とりつく	35737	×
ばけテント	579	56	43	·69	10	◎	×	○	×	△	フラッシュα・はえみつで「しばられ」に・PSI効果を中和	5500	×
バッファロー	341	0	64	104	11	◎	○	○	◎	△	突進はダメージ大	4108	×
はねっかえりキッド	35	0	8	10	3	○	○	○	○	○	体当たりダメージ大	15	○
ハラペコザウルス	1288	320	139	183	17	×	○	○	△	○	最初からｼｰﾙﾄﾞ β・ﾌｧｲｱｰα/β/γ・しっぽ攻撃ダメージ大	44378	×
ハロウィーンやろう	142	0	30	37	7	◎	◎	◎	○	◎	カボチャ投げつけ攻撃ダメージ大	570	○
ＰＫおとこ	591	252	124	144	30	×	○	○	△	×	ファイアーα/β	30094	○

MONSTER FILE

●モンスター

【表の見方】1. 効果的なPSIは、そのモンスターに有効な攻撃PSIを表している。◎=よく効く ○=効く △=あまり効かない ×=ほとんど効かない 2. 特殊攻撃は、そのモンスターの特徴的な攻撃のうち特に注意が必要なものについて記してある。 3. 経験値はひとりでそのモンスターを倒したときに得られる数値。パーティの場合は、その人数(気絶している者をのぞく)で割ったものが経験値となる。4. 変身の成功率は、プーが「へんしん」コマンドを使ったときの成功率を表している。○=ほぼ成功する △=成功することがある ×=変身できない

	最大HP	最大PP	オフェンス	ディフェンス	スピード	効果的なP.S.I.					特殊攻撃	経験値	変身の成功率
						ファイアー	フリーズ	フラッシュ	パラライシス	催眠術			
ＰＫおとこ・かくうえ	618	574	145	152	31	×	△	△	×	○	ファイアーβ/γ・PシールドΩ・パラライシスα	39247	○
ビッグフット	314	0	21	33	79	◎	×	○	×	△	大きな声でｵﾌｪﾝｽ&ﾃﾞｨﾌｴﾝｽﾀﾞｳﾝ・こんぼうダメージ大	618	○
ひとくちユーホー	82	0	18	17	53	◎	○	△	○	×	ビーム攻撃・ねびえビームで「かぜ」に	223	○
ひびわれおとこ	694	0	104	138	18	△	○	○	◎	○	おさえつけ「しばられ」・冷たい手で「凍りつき」に	44690	×
ぶきみボール	577	180	116	134	27	◎	×	×	○	◎	ファイアーα/β・笑いだして「へん」に・倒すと大爆発	20389	○
フランキースタイン2	91	0	15	18	4	◎	◎	△	△	△	突進はダメージ大	76	×
フランクさま	63	0	12	17	7	◎	◎	○	○	○	きたない言葉でガッツダウン・ナイフ攻撃ダメージ大	50	×
ブレーンわに	234	0	40	55	10	△	◎	○	○	○	しっぽ攻撃ダメージ大	1928	×
ポリスマン	75	0	15	18	5	○	○	○	○	○	チョップはダメージ大	86	○
まきへび	18	0	3	4	2	○	◎	○	◎	◎	まきつきで「しばられ」に	1	○
まきへびドライ	270	0	52	80	18	○	◎	○	◎	○	かみつきで「猛毒」に・まきつきで「しばられ」に	2786	○
マッドサイン	295	98	64	96	17	△	○	×	○	◎	パラライシスα・催眠術α	3618	○
マッドタクシー	253	0	53	68	38	△	△	△	◎	△	暴走はダメージ大・排気ガスをまきちらして「涙」に	2336	○
マニマニのあくま	860	88	86	145	15	○	○	○	×	○	ｻｲﾏｸﾞﾈｯﾄα・ﾊﾟﾗﾗｲｼｽα・PSI効果中和・まぶしい光で「涙」	28139	×
マル・デ・タコ	482	0	99	121	23	◎	△	×	○	△	まきつきで「しばられ」	14475	○
ミタ・メ・タコ	604	0	138	147	26	◎	△	×	○	△	まきつきで「しばられ」	25607	○
みはりロボット	372	0	77	105	17	△	△	×	○	○	仲間を呼ぶ・ペンシルロケット	5034	○
むこうみずなナメクジ	30	6	9	2	1	◎	◎	○	◎	×	催眠術α	27	○
ムジカ	292	0	69	85	21	○	○	△	○	○	ビリビリ攻撃・不思議な曲(催眠術Ω)	3748	○
めいわくなオヤジ	288	0	58	77	17	○	○	○	○	○	くだをまく&説教でガッツダウン	2373	○
もっときょだいアリ	308	81	54	112	17	◎	◎	○	○	○	サイマグネットα・パラライシスα・毒針攻撃	3980	○
やどかりデビル	774	60	158	192	45	◎	×	○	×	△	かみつきで「猛毒」「ダイヤ」に・シールド無効化・催眠術α	48311	○
ゆだんロボ	962	0	88	137	83	△	△	△	○	△	ミサイル発射(ｽｰﾊﾟｰﾎﾞﾑ)・怪電波で「凍りつき」に	32378	×
よくないハエ	100	0	23	13	10	◎	◎	○	◎	×	きたない言葉でガッツダウン	415	○
ランプーブ	232	42	41	63	20	◎	△	○	○	○	サイコシールドα・いい香りの粉で「ねむり」に	2486	○
らんぼうなしんじゃ	94	0	19	25	8	○	○	○	○	○	仲間を呼ぶ	353	○
リトルサンダー	293	200	85	83	20	◎	◎	×	○	○	サンダーα/β	10798	○
レアおたずねものムシ	377	300	73	40	136	◎	◎	◎	◎	◎	ファイアーα/β	82570	△
ロボ・ガロン	431	0	70	113	19	△	△	△	○	△	爆弾ダメージ大・HP全回復	4797	○
わらいボール	233	60	50	65	17	◎	×	×	○	◎	ファイアーα・笑い出して「へん」に・倒すと大爆発	2218	○
わるぶるモグラ	103	0	22	28	9	○	○	◎	◎	△	ひっかきはダメージ大・立場を考えて自分が「へん」に	456	○
(ネス)のあくま	1654	882	172	253	31	○	△	△	×	○	必殺PKα/Ω・フラッシュγ・シールドβ	89004	×

GOODS FILE

●武器　主人公たちが装備できる武器は、ネスがバット、ポーラがフライパン、ジェフが銃というふうに分かれていて、それぞれグレードアップしていく。ヨーヨー、スリングショット系は全員が装備できるが、プーが装備するとオフェンスが下がってしまうので素手で戦った方がよい。後半、運がよければ、プー専用の武器「王者の剣」を入手することができるだろう。

【表の見方】1.価格で*印がついているものは店では買えないが、この半額で売ることができる。2.「Off」は、その武器を装備したときにアップするオフェンス値。3.空振り率で「なし」とあるものは空振りしない。4.入手方法は主なものを示してある。PB=プレゼントボックス　SH=店　PE=人にもらう　MO=モンスターが持っている (カッコがついているものは、修理前のアイテム入手法)

人	名前	価格	Off	空振り率	その他	入手方法
ネス	ボロのバット	18	4	1/16	ネスが初めて手にする武器。「たたく」コマンドで使用	PB
	ふつうのバット	48	8	〃		SH
	いいバット	98	15	〃		〃
	とてもいいバット	399	26	〃		〃
	ミスターのバット	498	38	〃		〃
	ゴヂラのバット	698	48	〃		〃
	ゴージャスなバット	3080	54	〃		〃
	さいこうのバット	*1880	62	〃		PE(交換)
	きゅうきょくバット	2298	68	〃		SH
	マジカントバット	0	80	〃		PB
	でんせつのバット	0	110	〃	ふつうに入手できるものの中では最強	〃
	ガッツのバット	*2980	100	〃	ガッツが127アップし、スマッシュヒットが出やすい	MO
	かたにちからバット	*38	125	3/4	オフェンスアップ値は最高だが、空振り率が異常に高い	PB
ポーラ	フライパン	56	10	1/16	ポーラが手にする初めての武器。「たたく」コマンドで使用	SH
	あつめのフライパン	198	20	〃		〃
	いいフライパン	598	30	〃		〃
	シェフのフライパン	1198	40	〃		〃
	たのしいフライパン	1490	50	〃		〃
	すてきなフライパン	1790	60	〃		〃
	ふしぎなフライパン	*4790	50	1/4	ガッツが100アップ。1/4の確率で空振り	MO
	てんしのフライパン	3480	80	1/16	ふつうに入手できるものの中では最強。ガッツが10アップ	SH
プー	おうじゃのつるぎ	0	30	なし	プーの最強武器。「たたく」コマンドで使用	MO
ジェフ	バンバンガン	*110	16	なし	ジェフが最初に持つ銃。「うつ」コマンドで使用	PB
	ショックガン	*150	24	なし		〃
	エアガン	215	32	なし		SH
	スーパーエアガン	0	36	なし	こわれたエアガンを修理する	(PB)
	アストロマシンガン	425	40	なし		SH
	レーザービーム	0	48	なし	こわれたレーザーを修理する	(PB)
	ハイパービーム	850	58	なし		SH
	ダブルビーム	*1000	66	なし	こわれたメカを修理する	(SH)
	クラッシュビーム	1150	72	なし		SH
	にじいろビーム	*1650	78	なし	こわれたビームほうを修理する	(SH)
	デスビーム	*2300	90	なし		PB
	さいあくビーム	0	98	なし	こわれたハーモニカを修理する	(PB)
	ムーンビーム	*4450	110	なし		PB
	ガイアビーム	0	125	なし	こわれたパラボラを修理する	(PB)
全員	ヨーヨー	29	6	3/16	プーも装備できるがオフェンス値6ダウン	SH
	スリングショット	89	12	〃	同じくオフェンス値12ダウン	SH
	スーパースリング	449	32	〃	同じくオフェンス値32ダウン	SH
	すっごいヨーヨー	998	46	〃	同じくオフェンス値46ダウン	SH
	コンバットヨーヨー	1148	54	〃	同じくオフェンス値54ダウン	SH

GOODS FILE

●防具　ディフェンスをアップしたり、PSI攻撃を防ぐアイテムには大きく分けて、ボディ装備、腕装備、その他装備の3種類がある。こちらは武器ほど厳密な区別はなく、ほとんどのアイテムが全員装備できる。しかし、プーはここでも装備することでディフェンス値が下がってしまうので要注意。プーには専用の「王者のマント」「王者の腕輪」「王者のバンダナ」を探してやろう。

【表の見方】1.価格で*印がついているものは店では買えないが、この半額で売ることができる。2.「Dif」は、その防具を装備したときにアップするディフェンス値。3.入手方法は主なものを示した。PB=プレゼントボックス　SH=店　PE=人にもらう　MO=モンスターが持っている

	名前	価格	Dif	その他	入手方法
ボディ	たびのおまもり	60		パラライシス攻撃から身を守る	PE・SH
	おおきなおまもり	400	1	スピードも5アップ・	PB・SH
	かがやくおまもり	600	2	スピードも15アップ・パラライシス攻撃から身を守る	SH
	うさぎのおまもり	*1800	3	スピードも40アップ・パラライシス攻撃から身を守る	PB
	ほのおのペンダント	3000	15	ファイアー系の攻撃から身を守る	PB・SH
	しずくのペンダント	3000	15	フリーズ系の攻撃から身を守る	PB・SH
	やみのペンダント	3000	15	フラッシュ系の攻撃から身を守る	PB・SH
	うみのペンダント	*5000	20	ファイアー、フリーズ、フラッシュ攻撃から身を守る	PB
	だいちのペンダント	4000	16	ファイアー、フリーズ、フラッシュ攻撃から身を守る	SH
	ほしのペンダント	*7000	30	ファイアー、フリーズ、フラッシュ、パラライシス攻撃から身を守る	MO
	おうじゃのマント	0	20	プー専用・スピードも40アップ	PB
腕	やすもののうでわ	98	5		SH
	どうのうでわ	349	10		SH
	ぎんのうでわ	599	15		PB・SH
	きんのうでわ	2799	30		SH
	プラチナのうでわ	6899	40		SH
	ダイヤのうでわ	9998	50		SH
	ようせいのうでわ	*1590	60	ラックも10アップ・催眠術系攻撃から身を守る	PB
	てんしのうでわ	*1790	70	ラックも20アップ・催眠術系攻撃から身を守る	PB
	めがみのうでわ	*1980	80	ラックも30アップ・催眠術系攻撃から身を守る	PB
	おうじゃのうでわ	0	30	プー専用・ラックも35アップ・催眠術系攻撃から身を守る	PB
その他	やきゅうぼう	19	5		SH
	ホームズキャップ	59	10		SH・PB
	ミスターのぼうし	*199	6		PE
	ぼうしヘルメット	298	15		PB・SH
	リボン	89	20	ポーラ専用	SH
	まっかなリボン	179	25	ポーラ専用	SH
	まもりのリボン	389	40	ポーラ専用・ラックも15アップ	SH
	まふうじのリボン	*3500	60	ポーラ専用・ラックも25アップ	PB
	どせいさんのリボン	*3980	90	ポーラ専用・ラックも40アップ	PE
	めがみのリボン	*6980	110	ポーラ専用	MO
	やすらぎのコイン	1500	30	ラックも10アップ	SH
	まもりのコイン	2000	40	ラックも13アップ	SH
	しずけさのコイン	2500	45	ラックも16アップ	SH
	どせいさんのコイン	1000	47	ラックも18アップ	PE
	まよけのコイン	6000	50	ラックも20アップ	SH
	まふうじのコイン	3500	60	ラックも25アップ	PE(交換)
	かがやきのコイン	4000	70	ラックも30アップ	SH
	おみやげのコイン	*6000	80	ラックも35アップ	PB
	おうじゃのバンダナ	0	20	プー専用・ラックも30アップ・すべてのPSI攻撃を軽減する	PB

●食べ物

「MOTHER2」の大きな特長は、食べ物の種類が豊富で実にバラエティに富んでいること。その土地でしか食べられないものも多いので、数値にこだわらず一度は味わってみることをおすすめする。プーはここでもまた他のキャラクターと変わっていて、ふつうの食べ物ではHPはほとんど回復しない。彼には「水」と「さとりのべんとう」があっている。

【注】 HP/PPの回復値はランダムの要素を含んでいるので、かならずしも表の数値が回復するとはかぎらない。これよりも高くなることもあれば、少なくなることもある。

名前	価格	HP回復	PP回復	プーの場合	その他の特長
オレンジジュース	4	6	-	HPが約6回復	効果よりも好みで
クッキー	7	6	-	〃	最初に手に入る食べ物
コーヒー	6	12	-	〃	効果よりも好みで
アイスキャンデー	7	18	-	〃	ドコドコ砂漠でしか買えない
ポテトフライ	8	24	-	〃	安いわりに効果はある
そまつなパン	-	24	-	〃	グミの村で交換してくれる
バターロール	12	30	-	〃	ハンバーガーのほうがおすすめ
ひしょちのジェラート	49	30	-	〃	サマーズでしか買えない
ゆでたまご	9	42	-	〃	ジェフが最初から持っている
まめのコロッケ	12	42	-	〃	スカラビでしか買えない
カップめん	98	42	-	〃	値段のわりに効果は小さい
ハンバーガー	14	48	-	〃	オネットからツーソン近辺では重宝
クロワッサン	18	60	-	〃	HH村からスリーク近辺では重宝
カロリーブロック	18	60	-	〃	クロワッサンと同じ効果、同じ価格
ロイヤルアイスティー	78	60	-	〃	サマーズでしか買えない
うみたてたまご	12	84	-	〃	持っているとヒヨコからニワトリに
モロヘイヤスープ	20	84	-	〃	スカラビでしか買えない
えんそくランチ	24	84	-	〃	ドコドコ砂漠近辺ではこれ
おとなのドリンク	38	84	-	〃	効果よりも気分的な要素が強い
ダブルバーガー	24	96	-	〃	フォーサイド近辺では重宝
アーモンドもなか	22	108	-	〃	土星さんの好物。安くて効果大
サマーズふうパスタ	128	108	-	〃	サマーズのレストランでしか買えない
ピザ	48	120	-	〃	入手に時間はかかるが効果は大
コンガリくしやき	54	126	-	〃	スカラビのバザールでしか買えない
ほしにく	70	150	-	〃	ウインタース・スカラビで入手できる
そぼくなヨーグルト	-	168	-	〃	グミの村で交換してくれる
マンモスバーガー	98	204	-	〃	地底大陸でしか買えない
やぎバターがゆ	88	216	-	〃	ランマでしか買えない
シェフのおすすめ	298	216	-	〃	サマーズでしか買えない
スパイシーほしにく	140	252	-	〃	グミの村で交換してくれる
ゼイタクほしにく	210	300	-	〃	地底大陸でしか買えない
ブタようかん	222	300	-	〃	サターンバレーでしか買えない
クラーケンのスープ	648	全回復	-	〃	サマーズでしか買えない。HP全回復
ピザ（Lサイズ）	238	全員が240	-	〃	全員のHPを回復するのはこれだけ
さとりのべんとう	800	300	50	HP/PP全回復	HP/PPを両方回復してくれる
みず	4		1	PP10回復	プーに効果的
たかいみず	198		1	PP40回復	プーに効果的
サイコキャラメル	-		20	PP20回復	

GOODS FILE

●食べ物

【注】　HP/PPの回復値はランダムの要素を含んでいるので、かならずしも表の数値が回復するとはかぎらない。これよりも高くなることもあれば、少なくなることもある。

名前	価格	HP回復	PP回復	プーの場合	その他の特長
マジックタルト	480		20	PP20回復	サマーズでしか買えない
マジックトリフ	-		80	PP80回復	魔境で探さないと入手できない
マジックプリン	680		40	40	マジカントでしか買えない
スキップサンド	38	6	-	6	約10秒間高速移動が可能
ダブルスキップサンド	98	6	-	6	約20秒間高速移動が可能
ラッキーサンド	128	-	-	-	確率が高い順に、HP60回復、HP240回復、HP全回復、PP5回復、PP20回復、HP/PP全回復

●味付け小物

味付け小物を持っていると、何かを食べたときに自動的に食べ物にふりかけられるという仕組み。食べあわせがよければ、その食べ物の効果を2倍にしてくれる。食べあわせがよくないと効果はそのまま。意外と知られていないのは、パラメータを上げてくれる「ふしぎなキャンディ」に「こなざとう」が合うこと。ふつう1しか上がらないところが2上がるのだ。

名前	価格	食べあわせがいいもの
あおのり	2	アーモンドもなか・ブタようかん・やぎバターがゆ
ケチャップ	2	ポテトフライ・ハンバーガー・うみたてたまご・マジックトリフ・クロワッサン・ダブルバーガー　まめのコロッケ・コンガリくしやき・ほしにく・マンモスバーガー・スパイシーほしにく ゼイタクほしにく
こなざとう	3	サイコキャラメル・ふしぎなキャンディ・マジックプリン・マジックタルト・バターロール カロリーブロック・そぼくなヨーグルト
コンデンスミルク	4	いちごとうふ・バナナ・ラッキーサンド・アイスキャンデー
しお	2	ゆでたまご・えんそくランチ・シェフのおすすめ・さとりのべんとう
タバスコ	3	サマーズふうパスタ・ピザ・カップめん
チョコチップ	4	クッキー・ひしょちのジェラート・スキップサンド・ダブルスキップサンド・そまつなパン
マンダラふりかけ	300	上のすべての食べ物と食べあわせが合う

●その他

「MOTHER2」に登場するグッズの数は250を越える。その中からグッズ「つかう」で使用するものを50音順にまとめたのが下の表(食べ物、クスリ類をのぞく)。イベントをクリアするのに必要なものや戦闘中に使える武器・道具の他にも、用途がよくわからないものがたくさんある。必ずしも実用的なものばかりとは限らないが試してみる価値はある。

【表の見方】1.価格が0のものは買えないし売れない。＊印がついているものは買えないが、半額で売ることができる。2.入手方法の記号でPB=プレゼントボックス　SH=店　PE=人にもらう　MO=モンスターが持っている　CH=チェックする　カッコがついてるものは、ジェフが修理する前のグッズの入手先。(ジェフの修理についてはP39を参照のこと)

名前	価格	用途	入手方法
あなぬけネズミ	0	ダンジョンの出口まで案内してくれる	PE
アンチＰＳＩマシン	0	ジェフ専用。戦闘時に使用。PSIを「封印」することができる	(PB)
いちごとうふ	*48	使うとHPが約30回復する・プーの場合は約6回復する	PE
いのちのうどん	*178	使うとヒーリングΩと同じ効果を得られる	PB/PE
インスタントガッツ	500	戦闘時に使用するとガッツが上がり、スマッシュヒットが出やすくなる	PB/SH
いんせきのかけら	0	スペーストンネル3を動かすのに必要	CH
うさぎごのみニンジン	0	ピンククラウドの入り口を塞いでいるウサギをどける	PB
えはがき	2	特別な効果はない	SH/PE
おとのいし	0	「使う」で「サウンド確認画面」を見ることができる	–
キャッシュカード	0	お金をおろしたり、あずけたりするのに必要	–
キングバナナ	0	タライジャブの穴で猿にあげて道を開く	PB
グミドリアン	0	地底大陸のグミ族の村に入る	PE
ぐるめとうふマシン	0	モノトリービル48Fに入るのに必要。戦闘時にも使える	PE
グレオレマシーン	*50	オレンジキッドをたたえる歌が流れるが効果はない	PE
くわがたむし	8	戦闘時に使用。任意の敵一体を「凍りついた」状態にする	SH/PE
こけしけしマシン	0	ストーンヘンジ地下の「てつのこけし」を消す	PE
コンタクトレンズ	0	持ち主に届けると「ベテネラのくつした」がもらえる	CH
サインいりバナナ	0	恐竜博物館のライスボウルに渡してマグネットヒルへの道を開ける	PE
さつたば	0	カオス劇場のトンズラブラザースを解放する	PE
さっちゅうスプレー	19	戦闘時に使用。全ての虫タイプの敵に対してダメージを与える	SH/PB
さとりのいし	0	持っているだけで、戦闘中に「封印」状態にされなくなる	–
さびのもと	89	戦闘中に使用。全ての機械タイプの敵に対してダメージを与える	SH/PB
さびのもとスーパー	289	戦闘中に使用。「さびのもと」の強力なもの	SH/PB
サルのきもち	0	戦闘時に使用。任意の敵一体を「凍りついた」状態にする	PE
シールドキラー	0	ジェフ専用。戦闘時に使用。任意の敵一体のシールドを解除する。	(SH)
じてんしゃ	0	町の中を移動する。歩くより少し速いが、ひとりでしか乗れない	PE
じゅしんでんわ	0	アップルキッドやパパからの電話を受ける	PE
スーパースプレー	630	戦闘時に使用。全ての虫タイプの敵に対してダメージを与える	SH
スーパーチューチュー	0	ジェフ専用。戦闘時に使用。敵全員からHPを奪って自分のものにする	(PB)
スーパーバズーカ	0	ジェフ専用。強力な「バズーカほう」。使ってもなくならない。	(PB)
スーパーボム	399	戦闘時に使用。強力な「ボム」。効果は「スーパーバズーカ」と同じ	SH/PB
ゾンビホイホイ	0	スリークのゾンビを退治して墓場の地下への道を開く	PE
たいしたことないもの	*2	持ち主に返すと「マジックトリフ」がもらえる	CH
ダイヤモンド	0	トボロ劇場のトンズラブラザースを解放する	PE
タカのめ	0	魔境の闇(黒い部分)を明るくする	CH
タコけしマシン	0	グレートフルデッドなどで進路をふさぐ「てつのタコ」を消す	PE

GOODS FILE

●その他

【表の見方】1.価格が0のものは買えないし売れない。＊印がついているものは買えないが、半額で売ることができる。2.入手方法の記号でPB=プレゼントボックス　SH=店　PE=人にもらう　MO=モンスターが持っている　CH=チェックする　カッコがついてるものは、ジェフが修理する前のグッズの入手先。(ジェフの修理についてはP39を参照のこと)

名前	価格	用途	入手方法
たびごやのカギ	0	ジャイアントステップへの入り口となる旅小屋の扉を開ける	PE
ちいさなルビー	0	ヒエログリフ博物館の特別室に入る	PE
チケット	30	トポロ劇場に入る	SH
チューチューマシン	*800	ジェフ専用。戦闘時に使用。敵一体からHPを奪って自分のものにする	(PB)
ちゅうわマシン	0	ジェフ専用。戦闘時に使用。全員にかかっているPSI効果を無効にする	PB
ちょっとカギマシン	0	ジェフがいる寄宿舎のロッカーを開ける	PE
つよいぬいぐるみ	1198	プレイヤーの代わりに攻撃を受けてくれる	SH/PB
ディフェンスシャワー	0	ジェフ専用。戦闘時に使用。味方全員の守備力を上げる	(PB)
ディフェンススプレー	500	戦闘時に使用。味方一人の守備力を上げる	SH
どうぐやのかんばん	0	どこにいても、もちものを売ることができる	SH
とうのカギ	0	ダンジョン男の中に入る	PE
どくへび	550	戦闘時に使用。任意の敵一体を必ず「猛毒」状態にする	SH/PB
ドラゴンパウダー	*1000	戦闘時に使用。戦闘に参加しているすべての敵にダメージを与える	PB
にわとり	*220	高く売れる。「つかう」と逃げてしまう	_
ぬいぐるみ	178	プレイヤーの代わりに攻撃を受けてくれる	SH/PB
ねばねばマシン	*420	ジェフ専用。戦闘時に使用。任意の敵一体を「凍りついた」状態にする	(SH)
はえみつ	0	ゲップーに対して使用するとゲップーが攻撃してこなくなる	CH
バズーカほう	*950	ジェフ専用。戦闘時に使用。ターゲットだけでなく左右にもダメージを与える。使ってもなくならない	SH
バックステージパス	0	カオス劇場に入る	PE
ハブラシ	3	戦闘時に使用。任意の敵一体を「凍りついた」状態にする	(SH)
ハンドエイド	*19	HPが全回復する	PE
ハンドバッグのベルト	*39	戦闘時に使用。敵一体にダメージを与え、必ず「凍りついた」状態にする	PB
ヒエログリフのうつし	0	ピラミッドの扉を開けるための暗号が書かれている	PE
ヒヨコ	*25	しばらく持っていると「ニワトリ」になる	_
ファラオののろい	*290	戦闘時に使用。任意の敵一体を必ず「猛毒」状態にする	PB
フーセンガム	1	バルーンモンキーを仲間にするのに必要なグッズ	SH
ブタのはな	300	「マジックトリフ」を探すときに使う	SH
フランクリンバッジ	0	持っているだけで自分に命中したサンダー系の攻撃を相手に跳ね返す	PE
ぶんどき	2	戦闘時に使用するが、特別な効果はない	SH/PB
ベテネラのくつした	*2	戦闘時に使用。任意の敵一体を「凍りついた」状態にする	PE
へび	220	戦闘時に使用。任意の敵一体にダメージ、「猛毒」状態にすることもある	SH/PB
へびぶくろ	290	戦闘時に使用。「へび」と同じ効果	SH
ペンシルロケット	29	戦闘時に使用。任意の敵一体に対してダメージを与える	SH
ペンシルロケット5	139	ジェフ専用。戦闘時に使用。強力な「ペンシルロケット」で、命中した本数分のダメージを与える	SH

名前	価格	用途	入手方法
ペンシルロケット２０	2139	ジェフ専用。戦闘時に使用。最強の「ペンシルロケット」、命中した本数分のダメージを与える	SH
ボム	149	ターゲットだけでなく、その左右もダメージを与える	SH/PB
まちのちず	0	町の地図を見ることができる	PE
ミイラのほうたい	*128	敵一体に対してダメージ、「凍りついた」状態にする	PB
むくちをなおすほん	0	グミ族の無口を治す	CH
メテオタイト	*4000	売ると高く売れる	MO
メテオニウム	*2000	売ると高く売れる	MO
ものさし	2	戦闘時に使用するが、特別な効果はない	SH/PB
ろうやのカギ	0	山小屋にとらえられているポーラを解放する	MO
ロッカーのカギ	0	ジェフの寄宿舎のロッカーの鍵だが使えない	PE

●クスリ／カプセル　主人公たちが病気になったり、おかしな状態になったりすることがあるが、そうしたステータス異常を治すのがドラッグストアなどで売っているさまざまなクスリ。PSIのヒーリングと同じ効果があるので、PPの節約のためにも常備しておきたいところ。またカプセル類は、キャラクターのパラメータを上げてくれる。IQカプセルはジェフに飲ませるといい事あるぞ。

名前	価格	効果
かぜぐすり	22	「かぜ」を治す　(ﾋｰﾘﾝｸﾞ αと同じ効果)
ぬれタオル	24	「日射病」を治す　(ﾋｰﾘﾝｸﾞ αと同じ効果)
けっせい	58	「猛毒」を治す
すっきりハーブ	80	「かぜ」「日射病」「涙」「猛毒」「ヘン」「気持ち悪い」を治す　(ﾋｰﾘﾝｸﾞ βと同じ効果)
うらカンポー	380	あらゆるステータス異常に効く。「気絶」からを回復することもある　(ﾋｰﾘﾝｸﾞ γと同じ効果)
いのちのつのぶえ	1780	「気絶」から完全に回復させる他に、あらゆるステータス異常に効く　(ﾋｰﾘﾝｸﾞ Ωと同じ効果)
ＩＱカプセル	_	IQのパラメーターが1アップする
ガッツカプセル	_	ガッツのパラメーターが1上がる
スピードカプセル	_	スピードのパラメーターが1上がる
バイタルカプセル	_	バイタリティのパラメーターが1上がる
ラックカプセル	_	ラックのパラメーターが1上がる
ふしぎなキャンディ	_	パラメーターのどれかひとつが1上がる

P.S.I.FILE

●P.S.I 主人公たちが覚えていく「不思議な力」は大きく分けて次の4種類。攻撃系は敵にダメージを与えるもの。回復系は自分や仲間の体力を回復したり、さまざまな異常を治す。アシスト系は敵への攻撃の補助や、敵から攻撃を防御するためもの。そして、いままで行った場所に瞬間移動することができるテレポーテーション。特性を理解して上手に使いこなそう。

	名前		消費PP	ターゲット	ダメージまたは回復値	効果・特長
攻撃	PKひっさつ	α	10	敵全員	40～120	ネスの攻撃PSI。敵全員にダメージを与える
		β	14	敵全員	90～270	敵の種類によるダメージ量の差があまりなく、すべての敵に同じように効果がある。ただし「たたく」と同様、回避されることがある
		γ	40	敵全員	160～480	
		Ω	98	敵全員	320～960	敵がサイコシールド状態なら、シールドHPを1減らす
	PKファイアー	α	6	敵一列	60～100	敵1列にダメージ。ただし敵の種類によって効き目に差がある
		β	12	敵一列	120～200	敵がサイコシールド状態なら、シールドHPを1減らす
		γ	20	敵一列	180～300	
		Ω	42	敵一列	240～400	
	PKフリーズ	α	5	敵一体	135～225	敵一体にダメージ。ただし敵の種類によって効き目に差がある
		β	9	敵一体	270～450	ダメージを与えた場合、敵を「凍りつき」状態にする効力もある
		γ	18	敵一体	405～675	敵がサイコシールド状態なら、シールドHPを1減らす
		Ω	28	敵一体	540～900	
	PKサンダー	α	3	任意の敵一体	60～180	任意の敵一体に雷。敵の数が少ないとミスをする確率があがる
		β	5	任意の敵一体×2回	60～180	敵がサイコシールド状態なら、それを強制解除する効果がある
		γ	8	任意の敵一体×3回	100～300	雷が外れない限り、どの敵にもほぼ同量のダメージを与える
		Ω	12	任意の敵一体×4回	100～300	
	PKフラッシュ	α	8	敵全員		敵全員を「涙」「しびれ」「変」「気絶」状態にすることができる
		β	16	敵全員		回避されるかどうか、どういう効果があるかは敵によって異なる
		γ	24	敵全員		回避されなければ、Ωは50%の確率で敵を「気絶」させる
		Ω	32	敵全員		
	PKスターストーム	α	24	敵全員	270～450	敵全員にダメージ。敵は回避できない
		Ω	42	敵全員	540～900	敵がサイコシールド状態なら、シールドHPを1減らす
回復	ライフアップ	α	5	味方一人	75～125	味方のHPを回復する
		β	8	味方一人	225～375	
		γ	13	味方一人	全回復	
		Ω	24	味方全員	300～500	
	ヒーリング	α	5	味方一人		「かぜ」「日射病」「眠り」状態を回復
		β	8	味方一人		αの効果に加え「猛毒」「気持ち悪い」「涙」「ヘン」状態を回復
		γ	20	味方一人		βの効果に加え「しびれ」「ダイヤ」「気絶」を回復
		Ω	38	味方一人		γの効果に加えて「気絶」を確実に回復
アシスト	シールド	α	6	味方一人		敵の打撃攻撃のダメージを半減する「シールド」をはる
		β	10	味方一人		αの効果+攻撃を反射する「パワーシールド」をはる
		γ	18	味方全員		味方全員に「シールド」をはる
		Ω	30	味方全員		味方全員に「パワーシールド」をはる
	サイコシールド	α	8	味方一人		敵のPSI攻撃のダメージを半減する「サイコシールド」をはる
		β	14	味方一人		αの効果+攻撃を反射する「サイパワーシールド」をはる
		γ	24	味方全員		味方全員に「サイコシールド」をはる
		Ω	42	味方全員		味方全員に「サイパワーシールド」をはる

【注】　ダメージおよび回復値の数字は、この範囲内でランダムに変化する。また攻撃系P.S.I.の効果は対象となるモンスターの種類によって差があるので、与えるダメージがこの表の数値を下回ることもある。(「モンスターファイル」参照)

	名前		消費PP	ターゲット	効果・特長
アシスト	オフェンスアップ	α	10	味方一人	その戦闘に限りオフェンス値がアップ
		Ω	30	味方全員	重ねてかければ効果は強まるが、元のオフェンス値の２倍が限度
	ディフェンスダウン	α	6	敵一人	その戦闘に限りディフェンス値がアップ
		Ω	18	敵全員	重ねてかければ効果は強まるが、元のオフェンス値の2倍が限度
	催眠術	α	6	敵一人	敵を「ねむり」状態にすることができる
		Ω	18	敵全員	ターゲットのIQが高いほど回避されやすい
	サイマグネット	α	0	敵一人	敵の持っているPPを吸い取り、自分のものにする
		Ω	0	敵全員	奪えるPPの量が、ターゲットのPPを越えることはない
	パラライシス	α	8	敵一人	敵を「しびれ」状態にすることができる
		Ω	24	敵全員	
	ブレインショック	α	10	敵一人	敵を「ヘン」状態にすることができる
		Ω	30	敵全員	催眠術とは逆に、ターゲットのIQが低いほど回避されやすい
移動	テレポート	α	2		今までに行った場所へ瞬間移動できる。一定距離の助走が必要
		β	8		円状に助走するため、αに比べて狭い場所でも瞬間移動できる

任天堂公式ガイドブック

MOTHER2 ～ギーグの逆襲

監修
糸井重里★
株式会社エイプ

編集
野口豊
折原光治
植村ナオミ
桶谷紀子▽
大窪純一郎∞
渡辺隆司♪

カバーデザイン
高田正治†
東白英†
ヒサヤ大黒†

本文デザイン
本宮かをる♭
大岡寛典♭

マップ製作
小島伸行
細越理加

イラストレーション
大山功一
横山勝▽
堀内俊哉
高橋ケンイチ

写真
木内博＊
石田信一郎

制作
渡辺隆司♪
大窪純一郎∞

協力
任天堂株式会社
株式会社エイプ
株式会社HAL研究所

★株式会社エイプ
▽株式会社キノキリ
∞株式会社小学館
♪有限会社キャメルクラッチ
†有限会社ラッキーナイス
♭有限会社アロアロインターナショナル
＊有限会社キャパ

1994年11月1日初版第一刷発行
発行人
田辺茂男
印刷所
三晃印刷株式会社　Printed in Japan
発行所
株式会社小学館
〒101-01　東京都千代田区一ツ橋2の3の1
振替　(東京8-200)
電話　編集 03-3230-5395
　　　販売 03-3230-5747

ISBN4-09-102493-9

雑誌 69912－93
定価980円（本体951円）
T1069912930989

MOTHER2の操作方法

MOTHER 2 ギーグの逆襲

SUPER Famicom

SHVC-MB
J311513



話す&チェック(べんりボタン)

自転車のベルを鳴らす

「まちのちず」を開く

①コマンドウインドウを開く
②コマンドを決定する

①コマンド決定をキャンセルする
②HPメーターを呼び出す

①キャラクターの移動
②カーソルの移動

ゲームスタート

使用しません

詳しくは「コントローラーの使い方」をご覧ください

MOTHER2 健康ガイド

冒険の途中、ネス（ぼく）たちが病気やおかしな状態になってしまうことがあります。冒険をスムーズに進めるには、早めに治療してあげることが大切です。

キャラクターの状態	どうなる?	なおすには?		
集　中できない	PSIが使えない	戦いが終われば	——	しばらくたてば
へんになっている	戦う相手をまちがえる。	戦いが終われば	——	ヒーリング β
なみだがとまらない	空振りしやすくなる。	戦いが終われば	——	ヒーリング β
ねむっている	何もできない。	戦いが終われば	——	ヒーリング β
とりつかれている	とりついた敵が攻撃してくる。	——	ヒーラー	——
キノコがはえている	歩きづらい。戦う相手を間違える。	——	ヒーラー	——
カゼをひいている	時間と共にダメージ。	かぜぐすり	びょういん	ヒーリング α
にっしゃびょう	時間と共にダメージ。	ぬれタオル	びょういん	ヒーリング α
どくにくるしんでいる	時間と共に大きなダメージ。	すっきりハーブ	びょういん	ヒーリング β
しびれている	PSIしか使えない。	うらカンポー	ヒーラー	ヒーリング γ
ダイヤになっている	何もできない。	うらカンポー	ヒーラー	ヒーリング γ
きぜつしている	何もできない。	いのちのつのぶえ いのちのうどん	びょういん	ヒーリング γ ヒーリング Ω

SHVC-MB

雑誌 69912−93　定価980円（本体951円）

T1069912930989

SUPER Famicom

MOTHER 2

マザー2

小学館

任天堂公式ガイドブック マザー2

MOTHER™ 2

ギーグの逆襲

APE inc.

Nintendo

SUPER Famicom

小学館